昭和60年4月2日第3種郵便物認可　昭和60年12月20日発行　第1巻 第13号

ファミリーコンピュータ™

Beep別冊

'86ゲームハンドブック

800円



人気ゲームのテク・マップ大公開

スコア・マップ表付

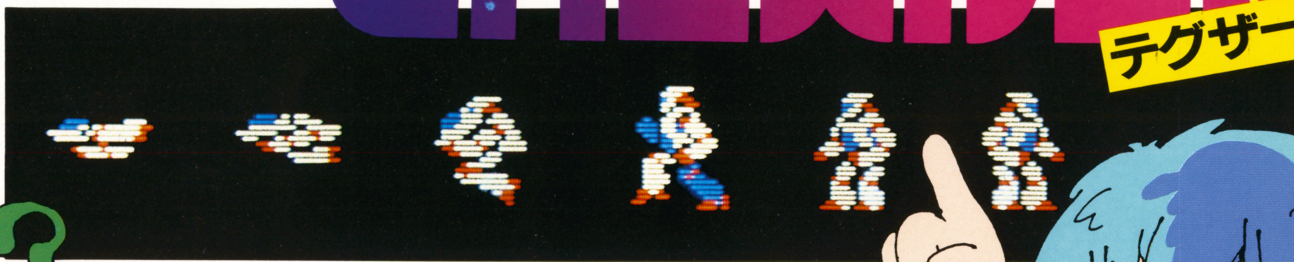
テグザー●ツインビー●ポートピア連続殺人事件●キン肉マン●カラテカ
ボコスカウォーズ●ルナーボール●パチコン●ガル●チャレンジャーほか

ファミリーコンピュータ™ 傑作シリーズ

✚千円で差をつけろ／ファミコン新時代

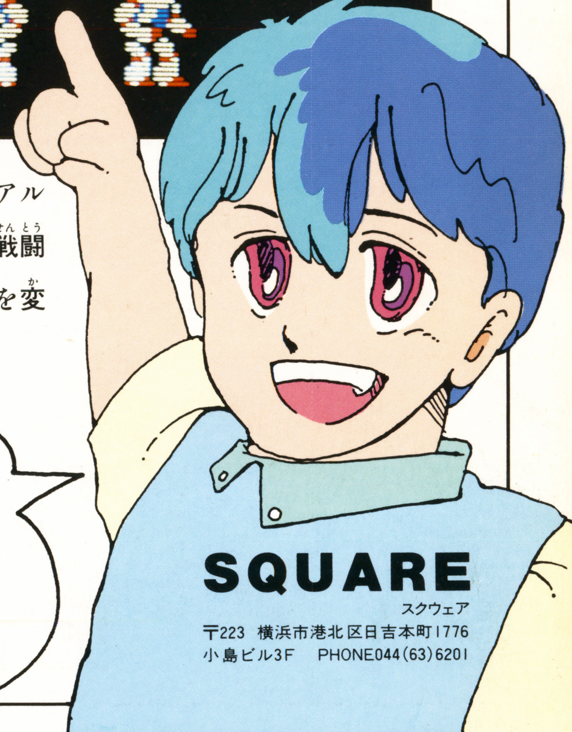
THEXDER テグザー

12月発売予定

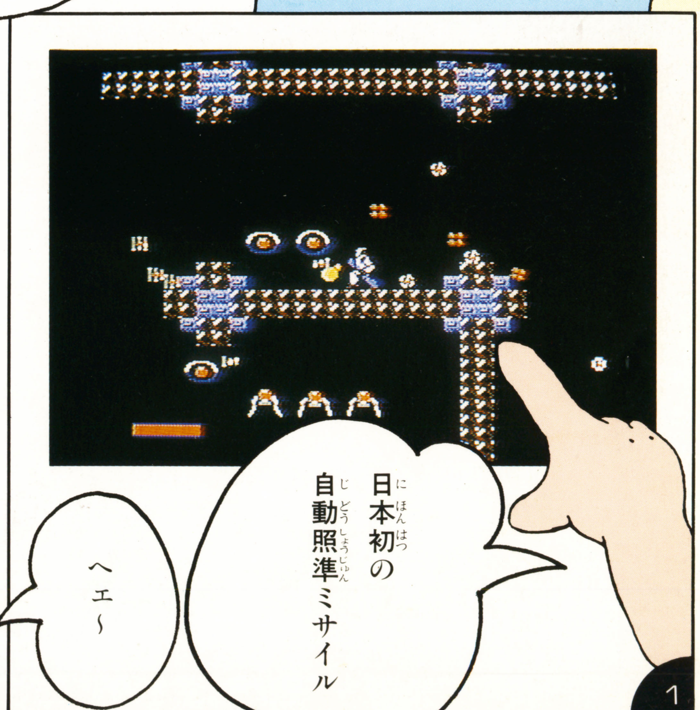


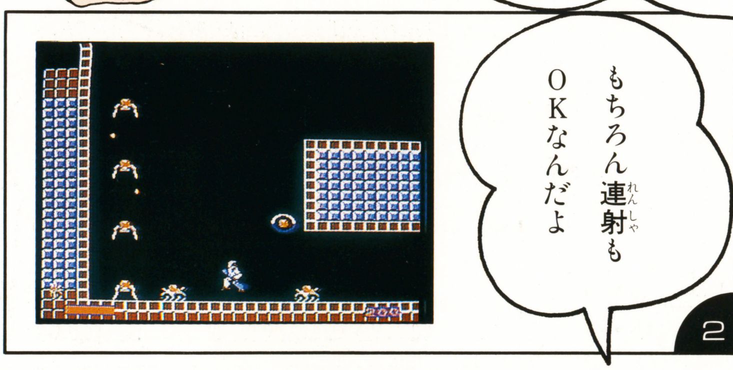
謎の小惑星"ネディアム"を探るためのハイパーデュアルアーマー"テグザー"で発進。テグザーは飛行状態（戦闘機）から戦闘形態（ロボット）へと状況に合せて形を変えられる高機動兵器。

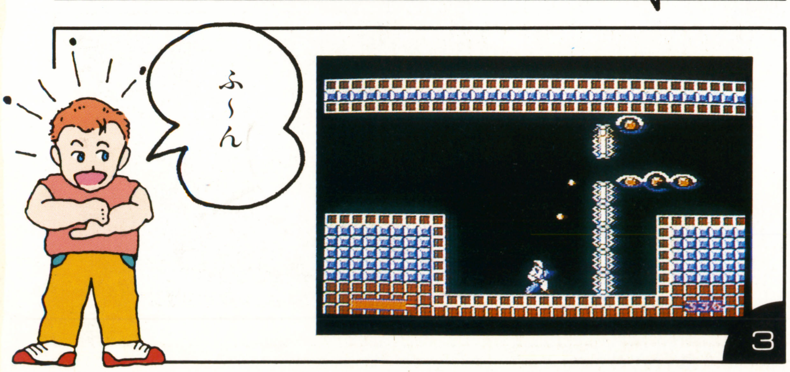


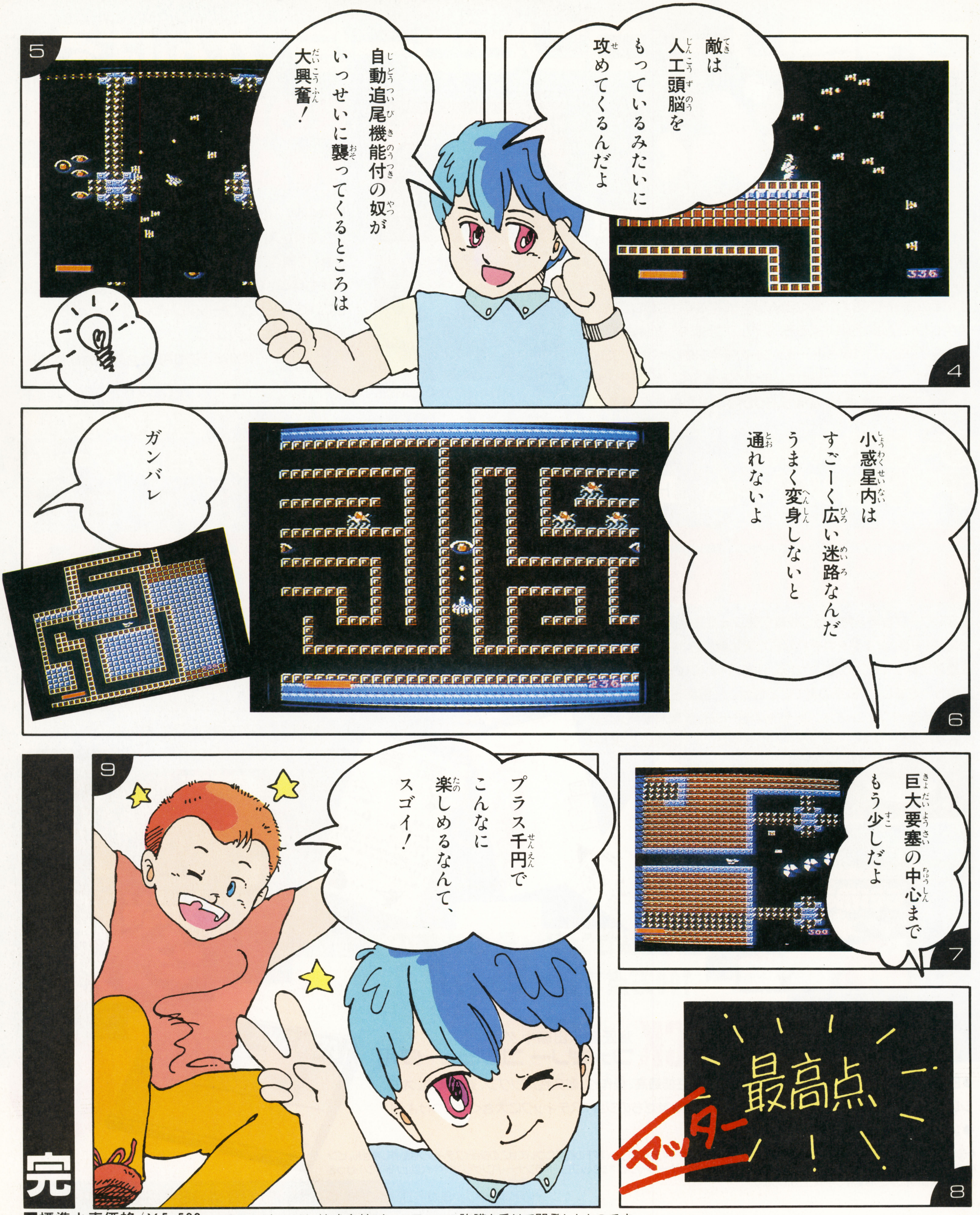


SQUARE
スクウェア
〒223 横浜市港北区日吉本町1776
小島ビル3F PHONE044(63)6201









■標準小売価格/¥5,500 ●このゲームは、株式会社ゲームアーツの許諾を受けて開発したものです。

アイレムのファミリー コンピュータ™用ゲーム・カートリッジ

アイレム・パーティ irem

スペランカーで冒険、体験もう1つのプレゼント!!



サバイバルキットの内容：腕時計/ファイヤースターター/バンダナ/"HELP"と書いたビニールシート/サバイバルキャンディ/ワイヤーソー/ツリキット/カンオープナー/ハチミツ/バンドエイド/ローソクがアルミ缶にパッケージ。(内容は変更することもあります。)



Oリングで完全密閉BOX。6mの水深もヘッチャラ。大切な宝物もウレタンフォームでガッチリガード。サイズ H13×W22×D8cm(色は指定できません。)

PRESENT! '86 2/15まで
プレゼントは発売日から'86年2月15日まで(当日消印有効)

応募方法 アイレムのNEWカートリッジ「スペランカー」のケースに入っているアンケート用紙をおくりかえしてください。'86年2月15日までに届いたアンケート用紙の中から抽選で左の冒険・探険グッズをプレゼント。(アンケート用紙以外の応募は無効です。)

スリルを買うと宝物



12月上旬新発売

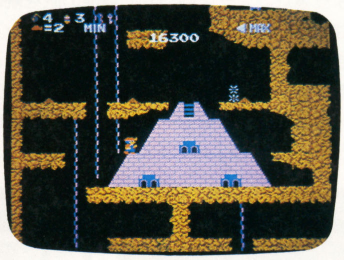
地底探険ゲーム

SPELUNKER

スペランカー™

奥深い地底洞くつから宝物をみつけだそう。ぶきみなゆうれい、こうもり、毒ガス、落とし穴など危険がつぎつぎとおそいかかる。すべてをクリアしてカギを手に入れ次の通路に進め。伝説のピラミッドへたどりついたらそこにはぼう大な宝物。さあ、スリルとアクションが君たちをまっている！





スペランカー IF-03 希望小売価格 4,900円

※開発の都合上、ゲーム内容を一部変更することがありますのでご了承ください。
ファミリー コンピュータ™は任天堂の商標です。

好評発売中



ジッピーレース IF-01 希望小売価格 4,500円



10ヤード ファイト IF-02 希望小売価格 4,900円

アイレム・パーティの住所が変わりました。

アイレム販売株式会社
〒550 大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル
☎06(534)1060 アイレム・パーティ係 ©IREM CORP.

CAPCOM



1942

新登場

¥4,900

1942
君は無敵の撃墜王だ。つぎつぎに出現する敵編隊や
大型爆撃機を，連射砲で応戦せよ.!!
敵編隊を全滅させると出現する"POW"でスピードUP，
パワーUPのチャンスだ。
絶体絶命のピンチには，宙返りのテクニックで危機一髪.!!
スピード感，臨場感，そう快感，どれをとっても全開バリバリ，
1942にシューティングゲームの真髄を見た。





ファミコンもカプコン

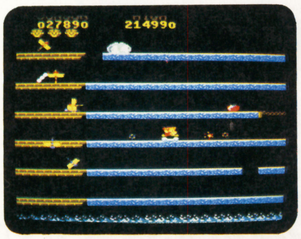


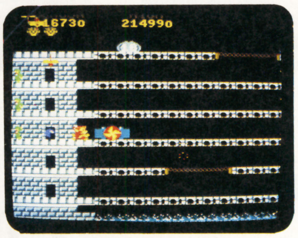
SONSON

新登場

¥4,900

SONSON
テレビゲームの英雄(ヒーロー)。ソンソンが，ファミコン・ソフトにも
いよいよ登場だ。天竺に向って，冒険の旅を続けるソンソンの
行手には数々の敵が……。ソンソンとトントンで二人同時プレ
ーもできるデュアルタイプだから，彼女や友人と協力しながら
ゲームをすると２倍楽しいね。さあ.!!めざすは天竺，ソンソン
とトントンはお釈迦様から人々を幸せにするという巻物を受け
とることが出来るでしょうか?!





ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。

株式会社
カプコン
〒160 東京都新宿区歌舞伎町2-17-10
新宿小沼ビル 202号
TEL. 03-205-0231



Licensed from
Brøderbund Software™
感動のリアルタイムアドベンチャーゲーム
karateka™
・カラテカ
from U.S.A.
全米ゲームソフトヒットチャート
上位ランク急上昇！
任天堂 ファミリー コンピュータ™
メーカー標準価格 ¥4,900
史上最強の必殺拳
あのロードランナーを生んだ ブローダーボンドがおくる。
この冬 キミは達人になる
6種類の必殺技
キックハイ
パンチロウ
キックミドル
パンチミドル
パンチハイ
キックロウ
ファイティングスタンス
愛と勇気がオトコの証し！
全米ヒットチャート 調に走り続ける“ ラテカ”がいよいよ日本に上陸するぞ。まるで格闘映画を見るようなドキドキハラハラのサスペンス・ストーリーだ。
ふるさとの村を焼きつくし、愛するプリンセス・マリコを奪ったアクマ将軍。君はその悪の館にのりこみ、力の限りをつくして悪人どもと戦うのだ。次々と手強くなる将軍の手下たち。そして超人的なアクマ将軍の秘技！　このカラテカ、並のゲームのようにスコアを競うなんてヤボはしない。大切な恋人を助け出せるかどうかで勝敗が決せられる。
キャラクター、アクションも本物の空手そのまま。背景の景色も次々に変っていく。その臨場感がたまらない。さて、恐怖の叫びに満ちたその死の館から、はたして君はプリンセス・マリコを救いだすことができるだろうか。
Soft Pro International
ソフトプロ株式会社・ソフトプロインターナショナル事業部
〒530 大阪市北区西天満6-7-2 梅新東ビル5F TEL.06(363)1221
「ファミリーコンピュータ」は任天堂の商標です。

お願い
本書の内容についてのお問い合わせは、
往復ハガキか封書(返信用封筒を同封)
で下記へお願いします。
〒102 東京都千代田区四番町2-1
㈱日本ソフトバンク出版部
「ファミリーコンピュータ
'86ゲームハンドブック」係

CONTENTS



Beep 別冊

ファミリーコンピュータ™ '86ゲームハンドブック



©(株)ナムコ

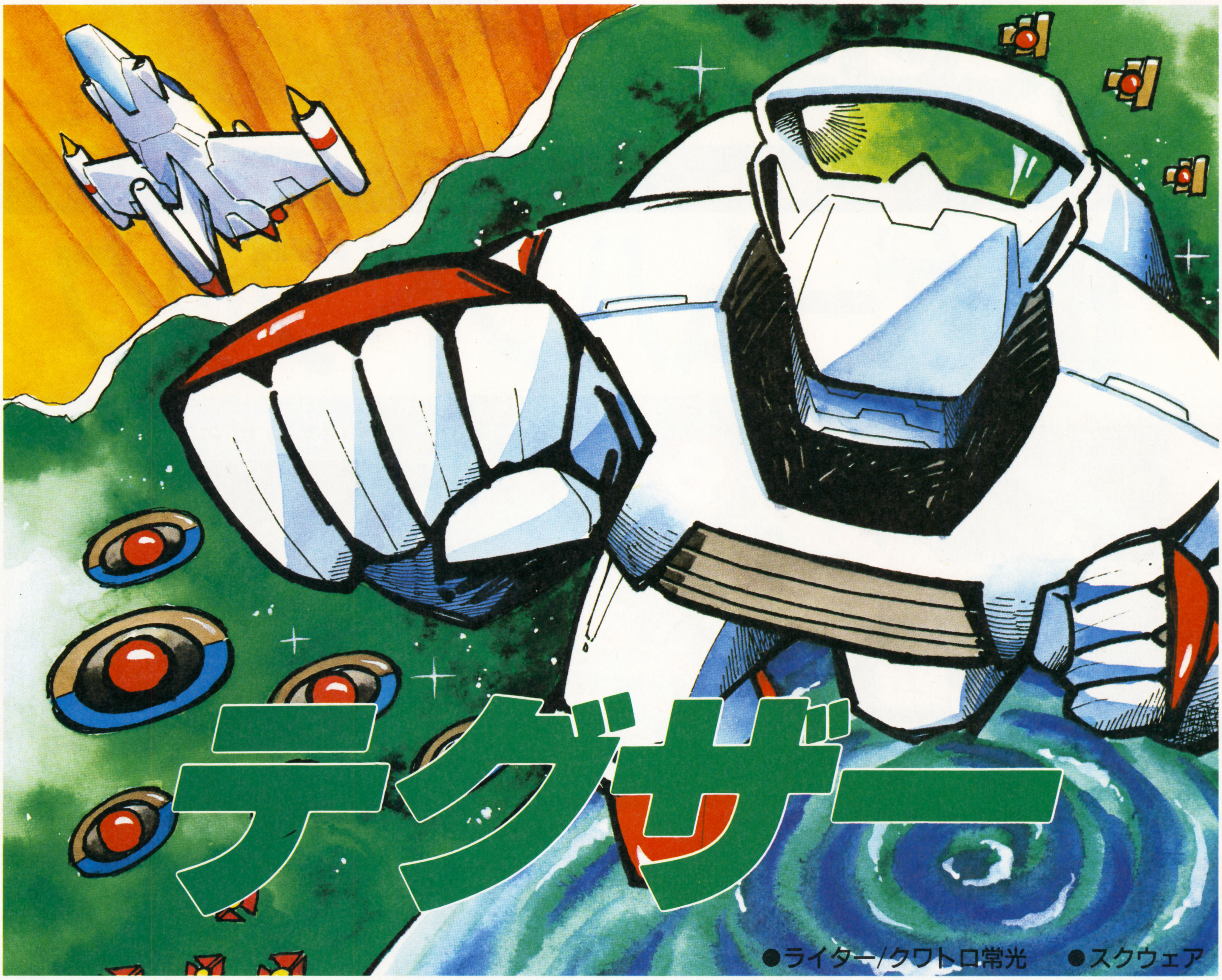
表紙イラスト ●下田一貴
表紙デザイン●勝俣正希

CONTENTS

もくじ







秘密軍事基地〝レイピナ〟は、あるとき、突然、小惑星の強力な磁力により、その軌道上に捕らえられ、絶体絶命のピンチにたたされていた。しかもこれまで様々な兵器を使い、惑星破壊を試みたが、すべて失敗に終わった。そこでレイピナは、開発中の可変高機動メカ、ハイパーデュアルアーマー〝テグザー〟を小惑星に向け発進させたが、小惑星のなかは、不気味なメカを満載した巨大基地であった。なんとしてでも、テグザーは基地内の中心部を破壊しなければならない。そしてそのテグザーを操るのは、キミなのだ!

テグザー大地に立つ!?

強い! このソフトは……。触れただけで、ある種の特別なプレッシャーを感じ、某Zガ○ダムのニュータイプ的な感覚で、並の物ではないことを悟ったのです。実際88のテグザーを初めてやったときは、並々ならぬキャラクターの立体感、変形のスムーズさ、そしてスクロールのきれいな所に驚かされました。

今回、ファミコン版に移植をしたスクウェアさんですが、X1版での経験を生かし、おもしろみをそのままファミコンに移し変えた、といえるほどの仕上がりでした。

スクウェアさんは、アニメ界の金字塔であるZガンダムでおなじみの「日本サンライズ」に、メカデザインをしてもらう本格的SFロールプレイング(パソコン版)を制作中! この本が出る頃には、発売になっているかも。

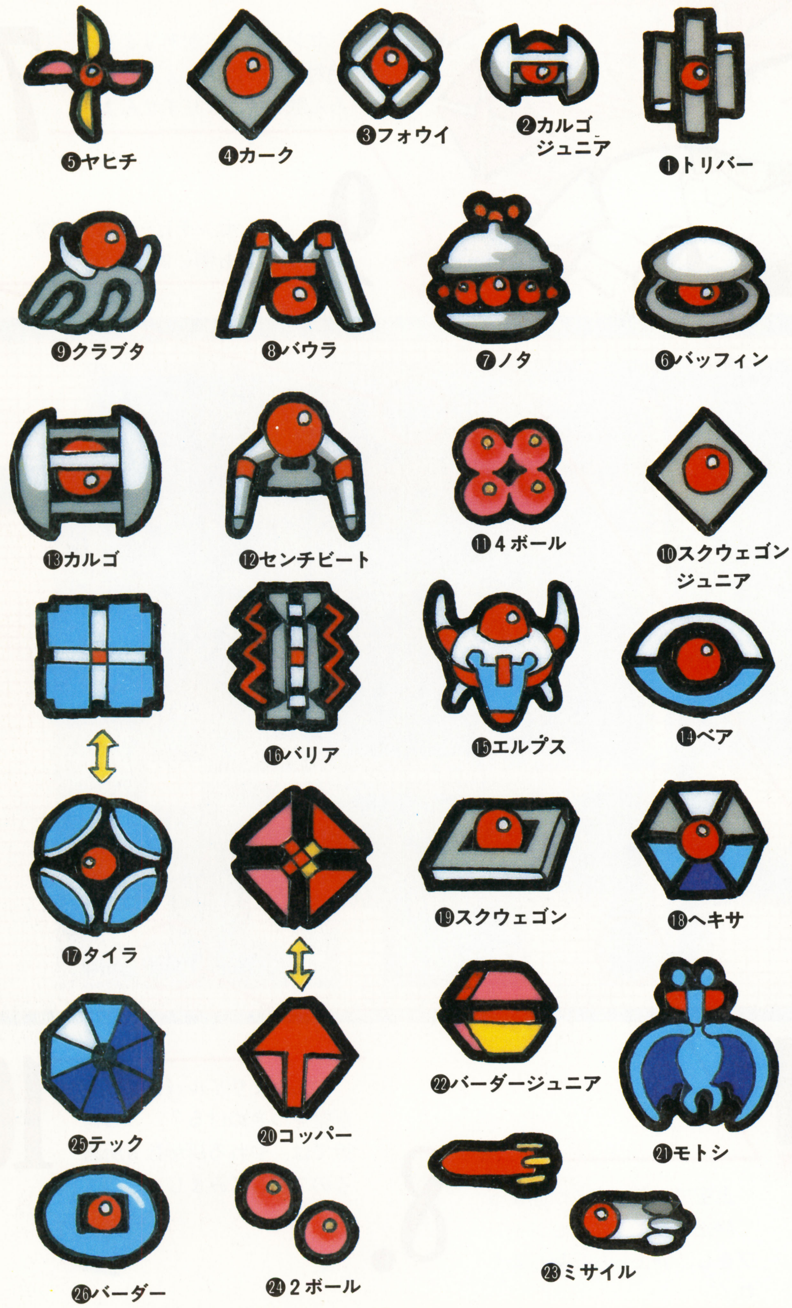
カメレオン!? テグザー

では、ファミコン版テグザーの特徴を上げてみましょう。

- ●地形は、レベル1~5までしかなく、その単位で1エリア、2エリアと進んで行く。
- ●エリアごとにキャラクターの位置が違う。
- ●パソコン版ではなかった新キャラクターが半分以上もある。
- ●最高値が定められている。
- ●なんと、1エリアごとのレベル2(つまり2番目の面)で、テグザーが地形の色、形の変化と共に色が変わることです。

そのほか、パソコン版との違いは、シールドを30パーセントも使っても、張っていられる時間が短くなったことや、7色だったきれいなビームが単発的なミサイルになったことです。

でも、壮大なエリアと奥の深さ、ジョイスティックが使えるようになったことなどを考えると、十分に対抗できると思います。



キャラクター紹介

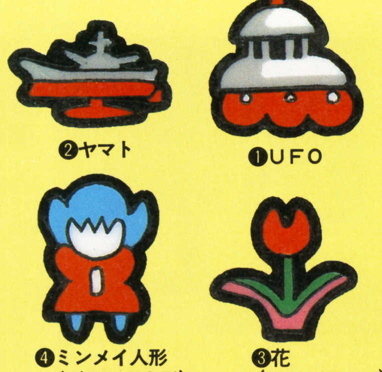
ゼビウス風の立体感をもち、しかも、それぞれが特異な性質をもっている敵キャラクターだが、初めてのエリアの敵の動きさえマスターすれば、何エリアもクリアすることが可能だ。しかし、ホントにかわいいキャラクターと不気味なキャラクターが入り交じっていて、それだけでもゲームのイメージを形成しているって感じ。とくに大、小両方ある、なんていうのもあるし、スクウェゴンなんてもう「スゴイ！」のひと言につきる。

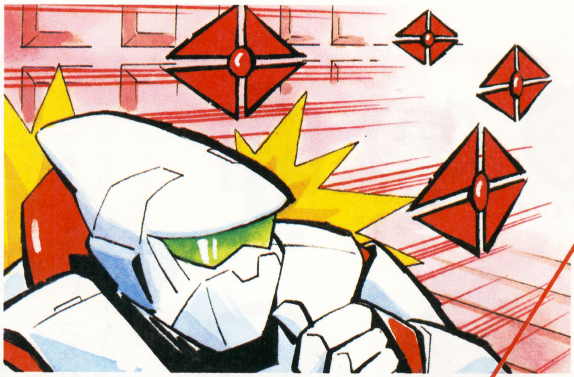
①トリバー　ほとんどの場合、集団でやってくる。横1列に固まる性質がある。空中に静止しているときに撃て！
②カルゴ　トリバーと同じ。
③フォウイ　ミサイル同様、小さいので倒しにくい。固まって移動をしたりするが、動きがおそいので、数が少なければかわす事ができる。
④カーク　フォウイと同じ。
⑤ヤヒチ　フォウイと同じ。
⑥バッフィン　敵のエネルギータンク。倒せばエネルギーが入る。バッフィンは20パーセント。
⑦ノタ　バッフィンと同じ。
⑧バウラ　ひたすら左右に地上を走行するだけだが、ブロックを落ちて降下することもできる。
⑨クラブタ　バウラと同じ。
⑩スクウェゴン　四角いトーロイド!?　角にひっかかると、テグザーが位置をずらさない限り動かない性質がある。
⑪4ボール　スクウェゴンと同じ。
⑫センチビート　バッフィンと同じく、エネルギータンクである。ただし16パーセントのみ。キャラが変わると16、24と変わる。
⑬カルゴ（大）　センチビートと同じ。
⑭ベア　始めは固まっているが、後に分散してやって来る。ただし動きがおそい。
⑮エルプス　ベアと同じ。
⑯バリア　触れるとエネルギーが減る。なるべく遠くから撃った方がいい。
⑰タイラ　常に、迷路のような地形を動きまわっている。他のキャラクターに当たると後進する習性がある。
⑱ヘキサ　タイラと同じ。
⑲スクウェゴン（大）　固まって飛び、必ずテグザーの行く手を防ごうとする。かなり強敵。
⑳コッパー　スクウェゴン（大）と同じ。
㉑モトシ　スクウェゴン（大）に同じ。
㉒バーダージュニア　ひとつのエリア内のレベル4に6機いる。点滅しており、テグザーを追う習性がある。しかし、動きがおそいので追いつかれることはない。
㉓ミサイル　時間の経過によって現れるものと、元々（もともと）その場に位置しているというものとふたつあり、形もエリアごとに3種類に分かれている。○テ○ターに似ているのもある。小さいし、す早いので、一番の強敵である。
㉔2ボール　スクウェゴンと同じ。
㉕テック　ベアと同じ。
㉖バーダー　これもゴイン同様、1エリア内のレベル4の迷路のような所に常に位置している。タイラ等に似ていても動きの速さが違うので、気をつけること。大きいタイプは、同じ面にいて、根元のバッフィンを倒すと落っこちてくる。

文中にある〝同じ〟というのは、位置、そして習性が同じだということです。ただしキャラによっては位置が異なっていたりする場合があります。隠れキャラは1エリアに1種類です。すべて1エリアと同じ場所に出ます。

■おもな隠れキャラ

①UFO　一番最初に出てくる隠れキャラ。斜めに動きながらテグザーを追う。ちなみに隠れキャラはすべて16パーセント。
②トヤマ　某ミンメイ人形と同じく、アニメのキャラクター？　左右に浮くように移動する。
③花　上から落っこちてくる!?　移動をしないので、軽くやっつける事ができるのだが……。
④ミンメイ人形(ゴネンネ人形)　ご存知（ぞんじ）！　テグザー名物ミンメイ人形です。しかし、もうすぐマクロスが出るのに大丈夫（だいじょうぶ）かな……!?

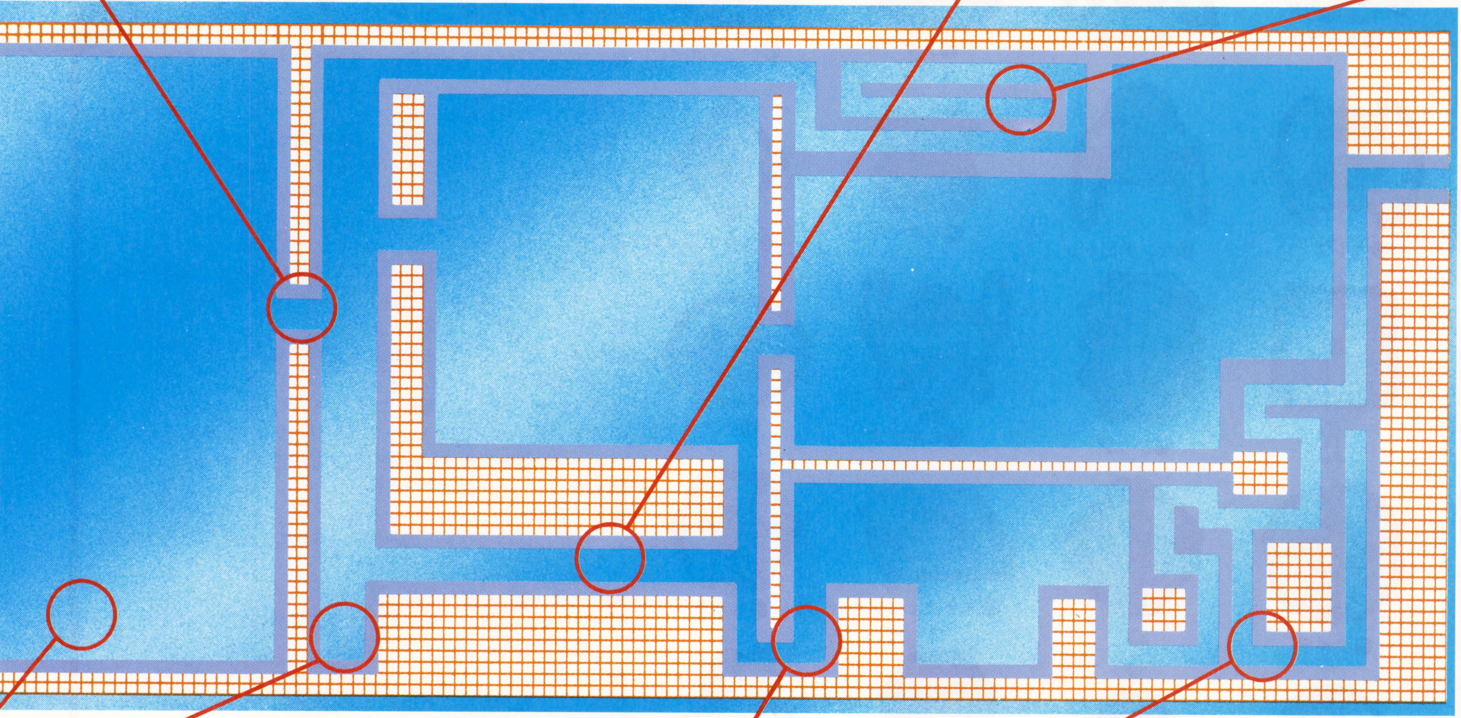




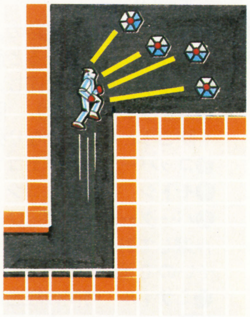
5. バリアが二重になっていますが、ここで気をつけなければならないのは、手前のバリアをその前の場所で立って攻撃しようとすることです。やってやれないコトはないと思いますが、飛行形態でちびちびと撃っていくという方がいいようです。

7. センチビートがあります。絶対やっつけましょう。もちろん触れてはなりませんよ。

9. センチビートがいます。これも倒しましょう。



6. たいしたことはないのですが、エネルギーの減るブロックがなくなっています。パソコン版のファンにとっては、動く壁がなくなったのは少しさびしい……。

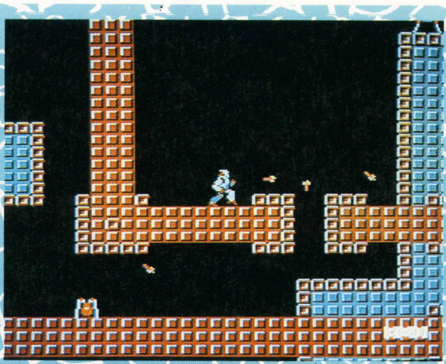


8. 上空で、フォウイが固まって静止するように少しジャンプをし、静止したら撃ちまくれ！

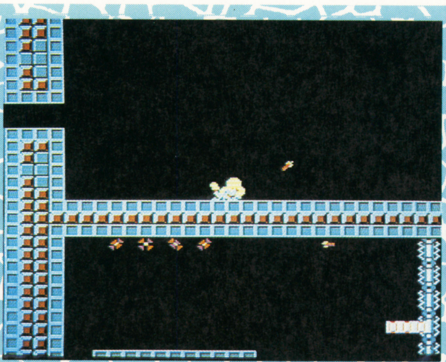
10. なんとミサイル（自分の）が壁をつきぬける？　この付近では、やれる所が数ヵ所あるので探してみましょう。



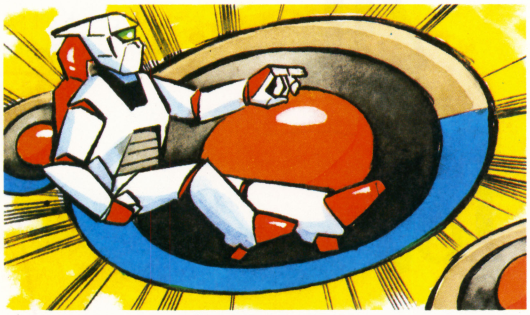
迷路のような３面。どの道を行けばいいか、しっかり覚えること



しつこくまとわりつくミサイルにはバリアを忘れずに！



善戦むなしく閃光につつまれるテグザー



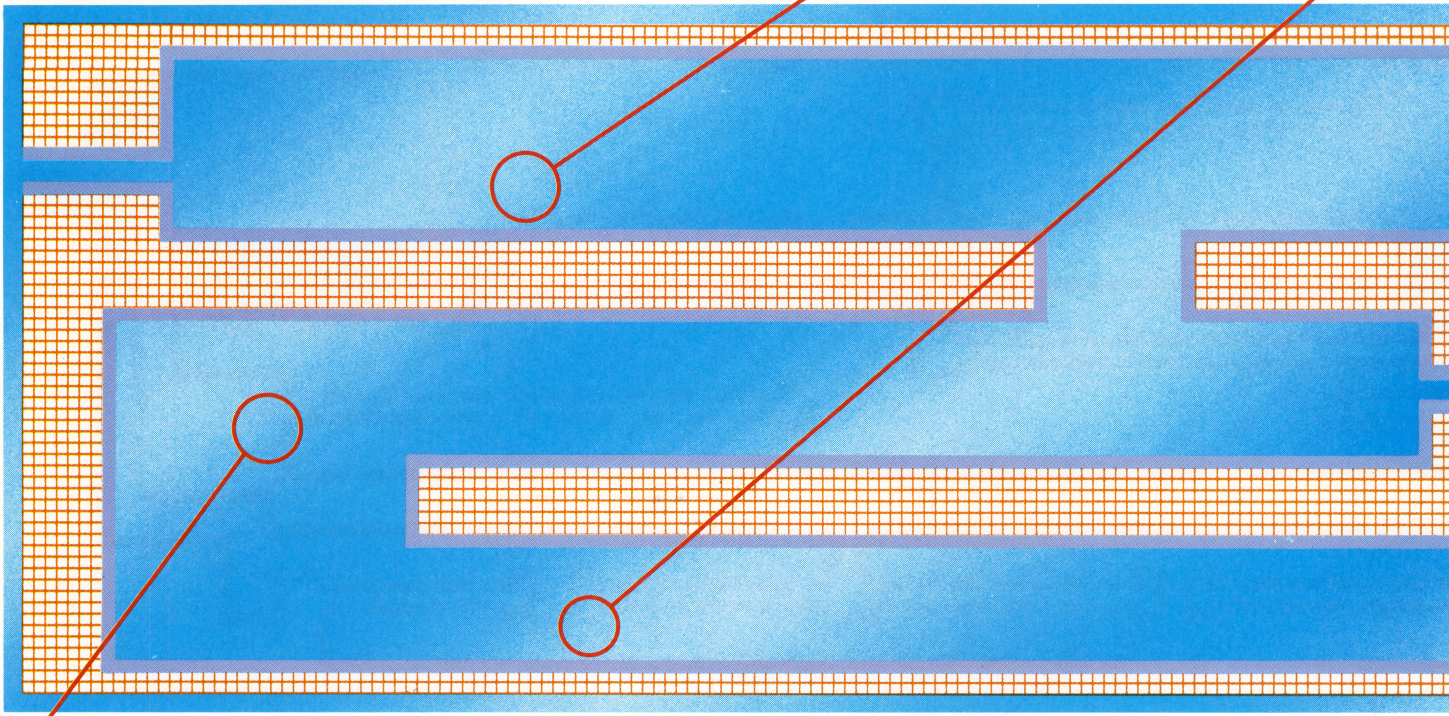
1.

トリバーに対しては、まず上の方で横1列に固まったときに、一番下から飛行形態となってかわして進むというやり方もありますが、それでも点数を上げたいという方は、ロボット形態になれば軽く倒すことができます。

3.

バウラは、撃ち続ければ軽くやっつけられます。バリアもエネルギーが減るので、パソコン版を知っている方、しつこいようですがお気をつけなさい。

▶レベル1（ステージ1）マップ



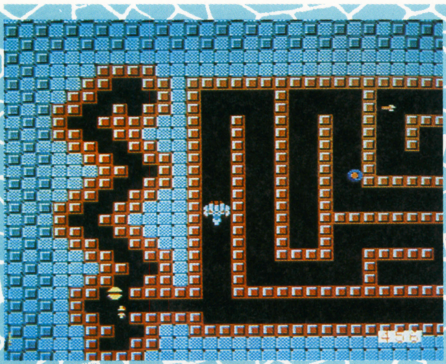


2.

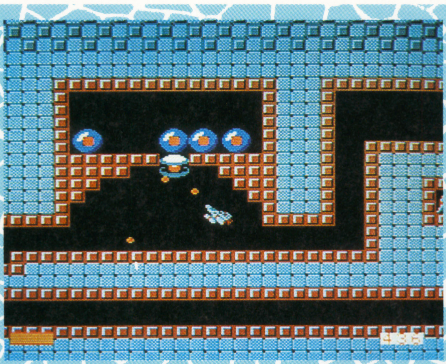
敵のエネルギータンクであるバッフィンの登場です。ここまで来るときに、フォウイにエネルギーを減らされた人も、またそうでない人も、絶対に倒して損はありません。パソコン版を知っている人！触れてはなりませんぞ。

4.

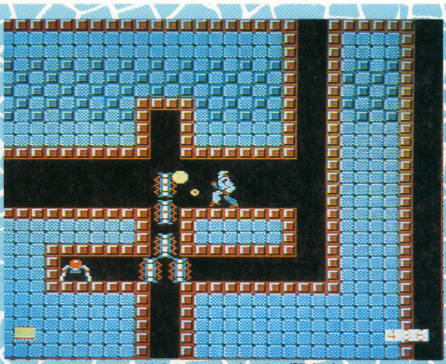
トリバーの大群が上空にいます。ジャンプをして、2機ぐらいずつひきずり降ろしてやっつけていってください。ジャンプしても来なかったら、飛行形態で。



左側のみぞには、何か意味があるのだろうか？



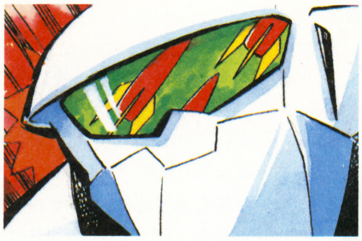
エネルギーを補充することばかり考えていると、あとが怖い



カベをこわすときも効率よくこわすことが肝心！

16.

先にはスクウェゴンがいるので、レベル１でやったあのテクを使ってすべて倒してください。エネルギーを増やすためなら、向かうべきコースです。

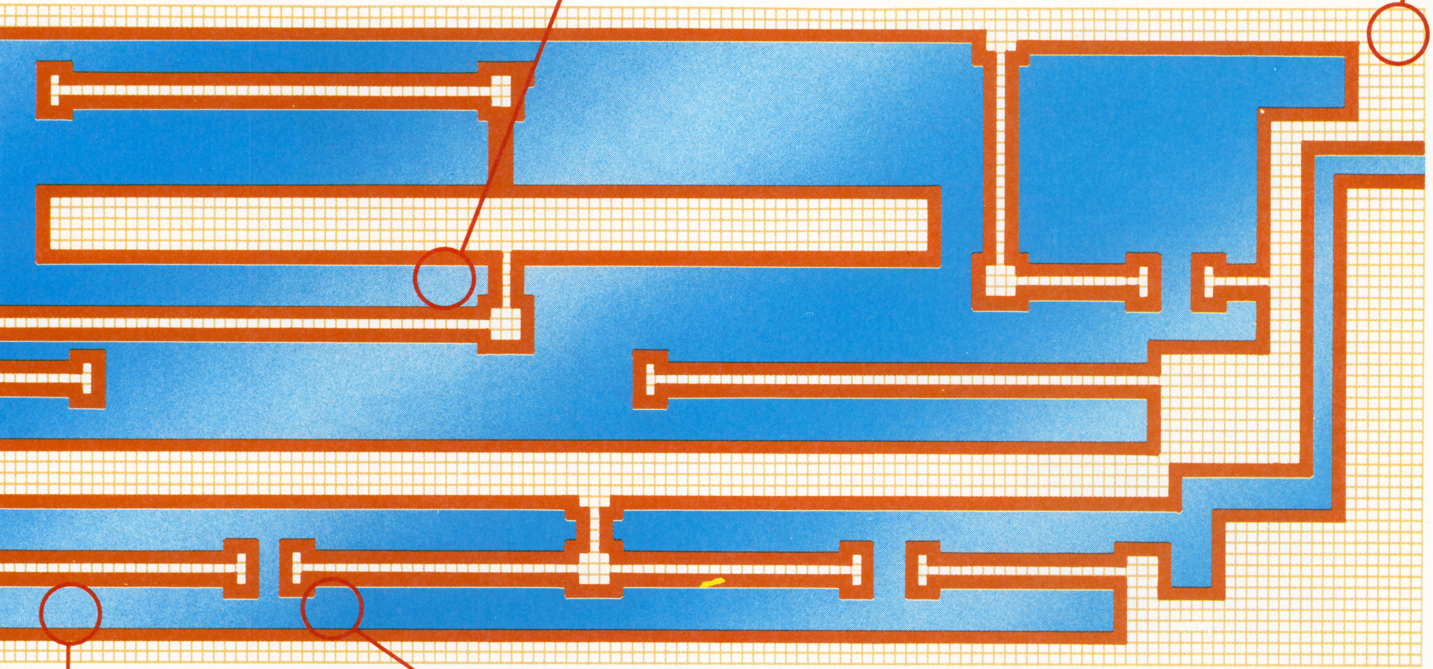


18.

センチビートがいますよ〜だ。

20.

ここもセンチビートがいます。が、ミサイルの大群が。

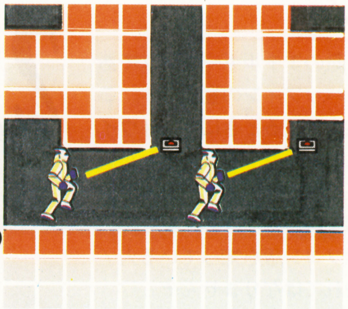


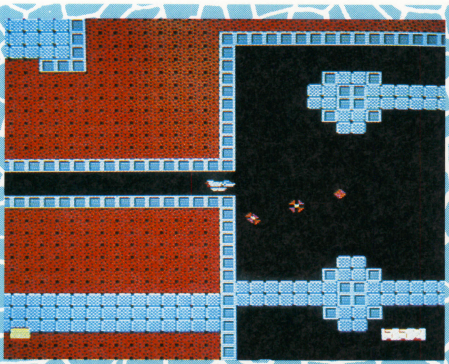
17.

隠れキャラが出ます。先にスクウェゴン等を始末してからにしましょう。

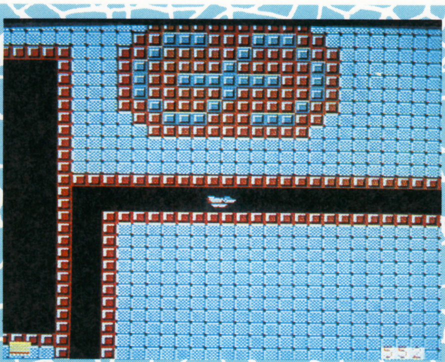
19.

まず飛行形態になり、スクウェゴンが図の位置に来たら、ロボットに変形して入る。するとスクウェゴンはテグザーに寄って来ないので、倒せる

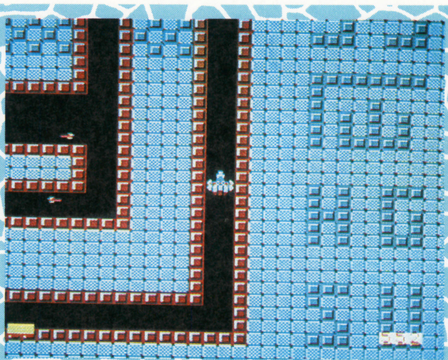




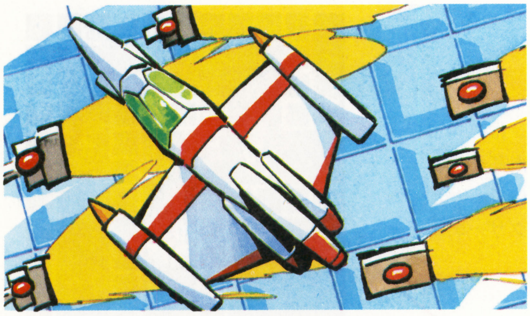
敵の攻撃はますます激しくなる



4面クリア。ゲームアーツのロゴが見える



4面クリア目前。右の壁のなかになにやら文字が……



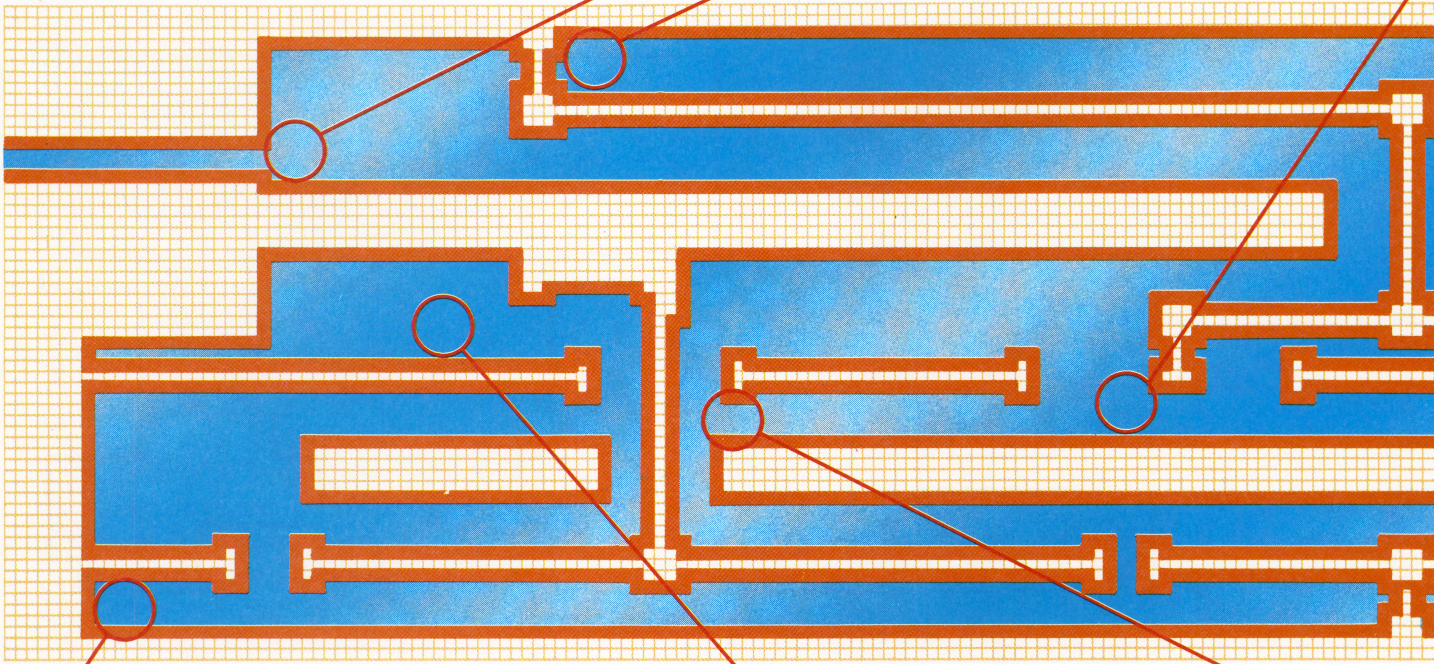
11.

フォウイの習性を利用してうまくかわせればもうプロです。続いて出てくるバウラは、飛行形態のままやっつけましょう。

12.

バッフィンがいますが、ムリをしてここまで来て、逆にエネルギーが減っても考えものです。まずは、自分のテクと相談を。

▶レベル2(ステージ2)マップ



13.

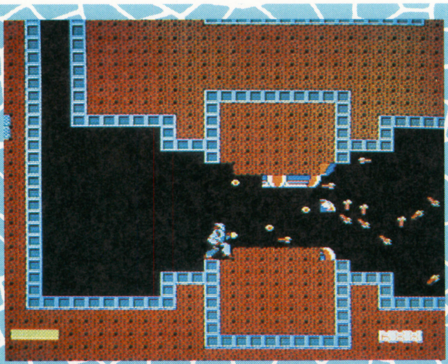
隠れキャラ出現！　レベル2ではUFO君です。出すのはいいけど、先に付近の敵を倒しておきましょう。隠れキャラといってもバカにできないものです！　ハイ。

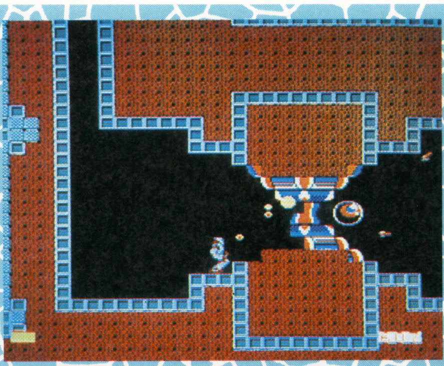
14.

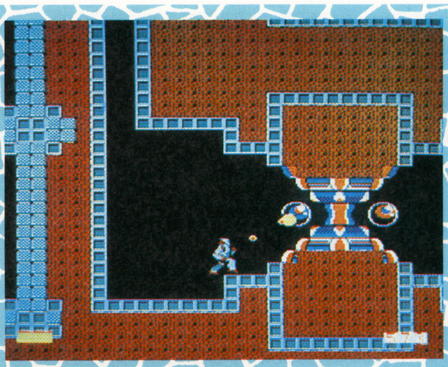
わざわざベアを倒さなくても軽く来ることができます。センチビートも撃ち落とさないように！

15.

バウラが降下して来ます。この付近にはバウラがウジャウジャいるので、すべてやっつけるくらいの気持ちで。







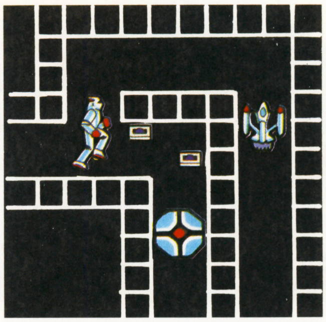
敵の心臓部に到着。みごと破壊!!

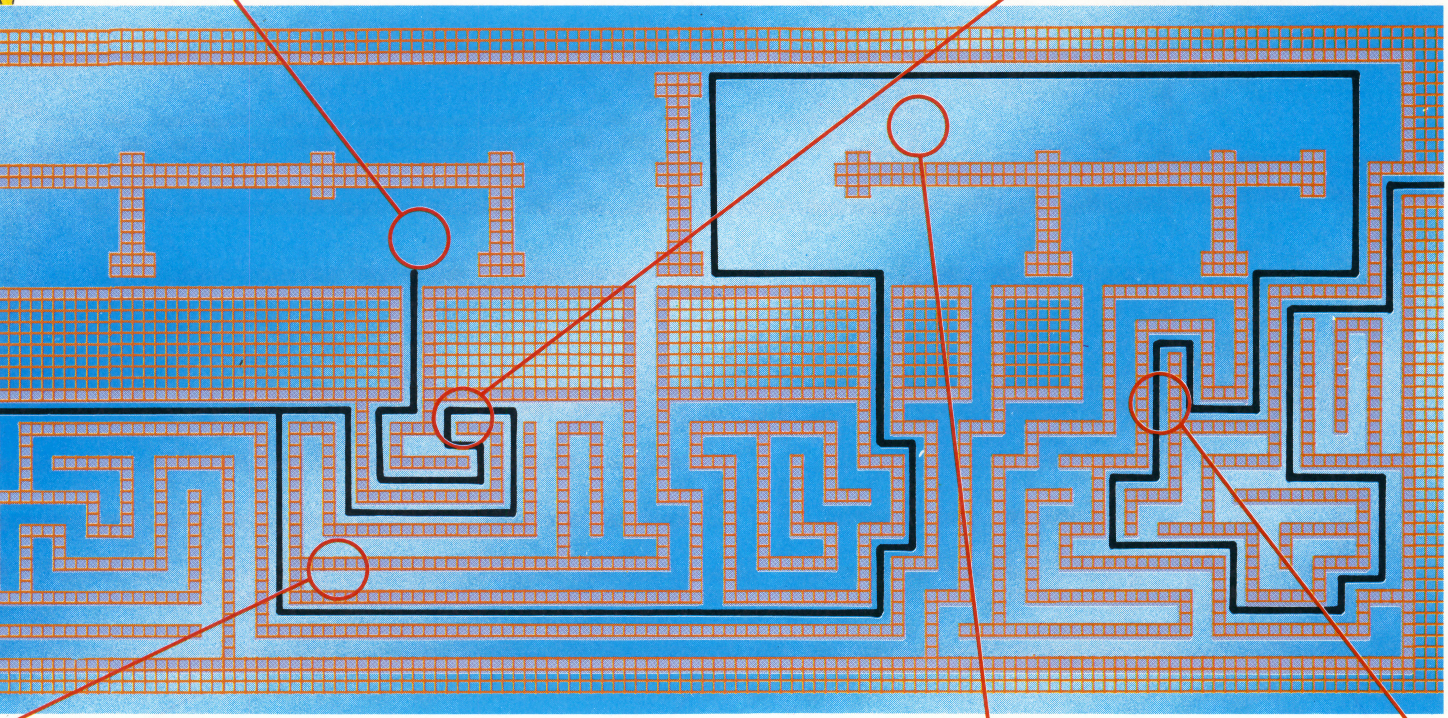


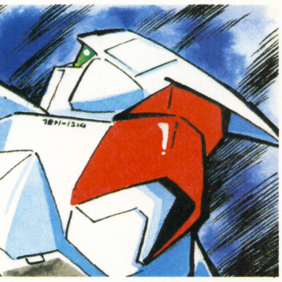
ここもセンチビート。

25. 26.

スクウェゴンは、角にひっかかる性質があるので、それを利用し、角にひっかかった所を撃つ。テグザーの場所がポイントだ。





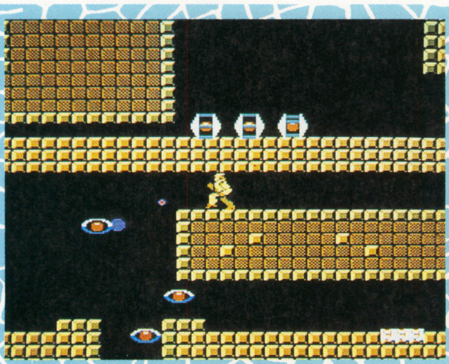


27.

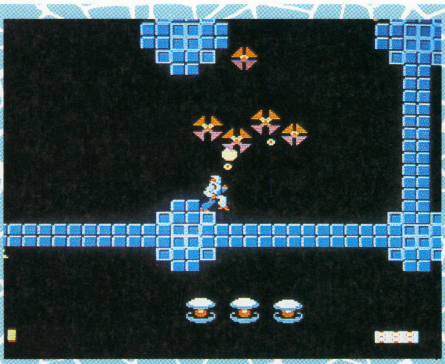
おおっと、ミサイルの大群の中を突っきるテグザー。というわけで、これまでの中で一番の難関であるポイントです。エネルギーを思いっきり増やした人、成功でしたね。ミサイルが大群でテグザーにまとわりついていたら、シールドをバシシと使うしかありません。ミサイルの動きをマスターして線のように進めば、損害を最小限にくい止めることができると思いますが、ここは何度もやって覚えるしかありませんね。

28.

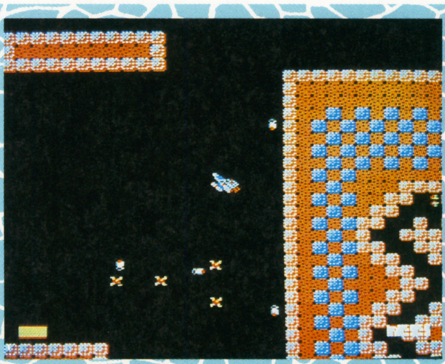
バッフィンは、テグザーをジャンプさせてやっつけることができますが、シールドを張ってのっかる方が、よりスムーズに思えます。ここまで来たら、もうレベル３もクリアしたも同然です。さぁいっきにレベル４へＧＯ！



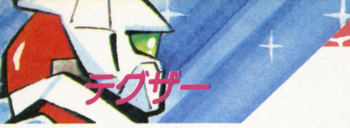
面が進むにつれ、マップはさまざまに変化する

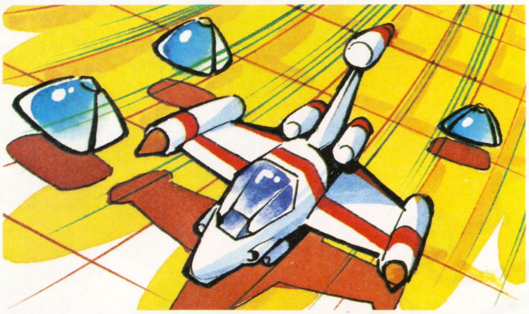


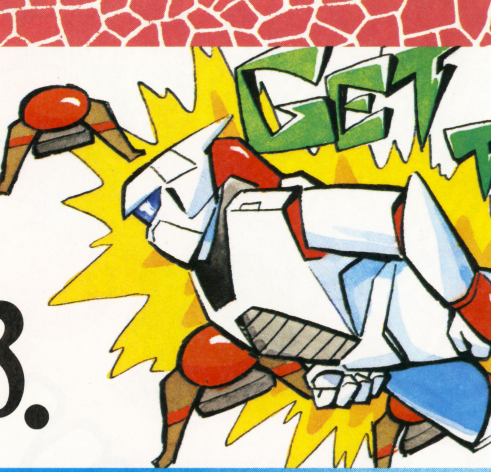
コッパーとの激しい撃ちあい。下にはバッフィンが見える



敵を破壊するだけでなく、ときには逃げることも必要



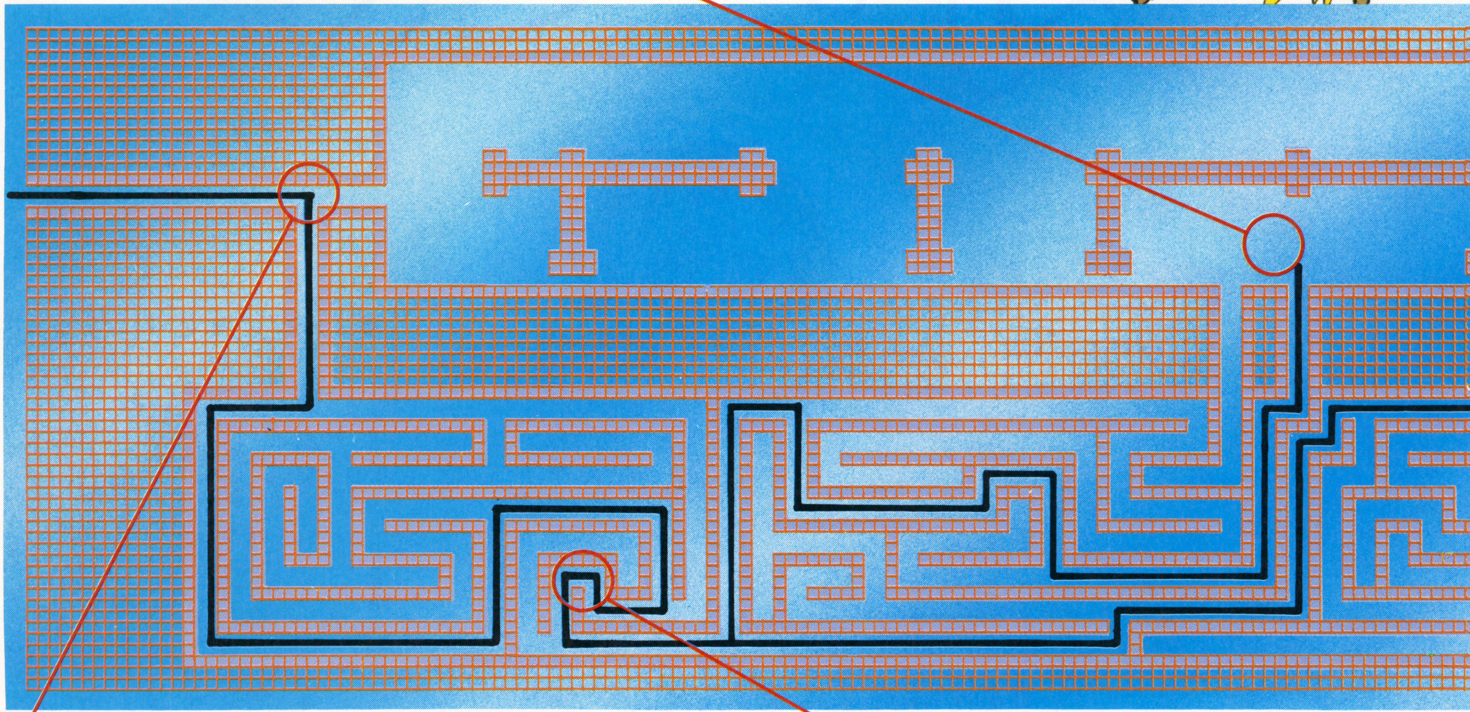




23.

センチビートがあります。先にタイラが出ても軽くやっつけられます。

▶レベル3（ステージ3）マップ



21.

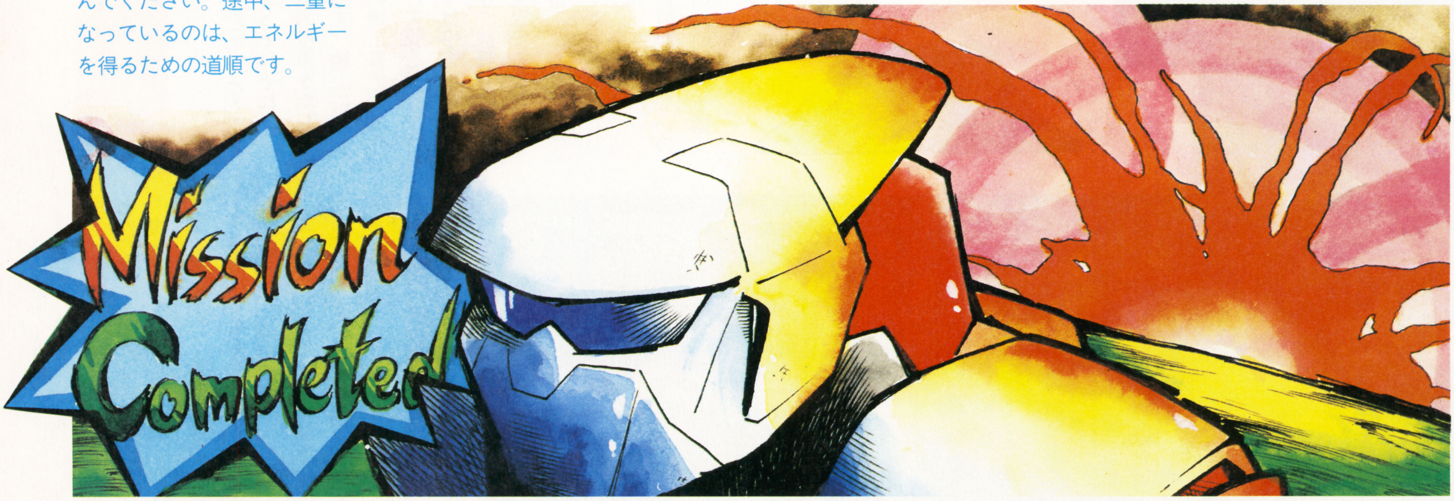
運命の別れ道です。どうしても隠れキャラを出したい人は、そのまま真っすぐに、そうでない人は線をたどって進んでください。途中(とちゅう)、二重になっているのは、エネルギーを得るための道順です。

22.

タイラやバウラが絶えず移動しているので、下にバウラだけになったときに、ロボット形態で攻撃しましょう。

24.

３つも隠れキャラの出現する場所です。出す人は、必ずシールドを張ってからにしましょう。





1月1日発売

ツインビー

●コナミ　●文／NANISORE®

島に平和を取りもどせ

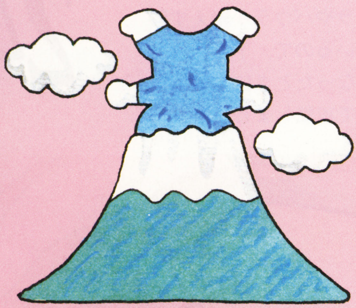
BEEP読者のみなさまこんにちは。NANI-SORE®で〜す。今回コナミ㈱からバブルシステムで有名な「ツインビー」「グラディウス」それと「グーニーズ」というゲームが発売されるそうです。そういうわけで、発売に先立ちBEEP読者に少しでも攻略法を知ってもらおうと思いまして、このコーナーではツインビーの簡単な攻略法を書いていきたいと思います。

ある所に島がありました。その島は平和でしたが、ある日突然スパイス大王が攻めてきて、アッという間に占領してしまいました。島の住人の科学者シナモン博士はTWINBEE・WINBEEという名の2台の宇宙船を作り、2人の息子をそれぞれに乗り込ませました。これから、スパイス大王との島の平和をかけた空中戦が始まります。

ツインビーというゲームは有名だったので、ほとんどのBEEP読者のみなさんは知っていると思いますが、ゲームルールを軽く説明いたします。

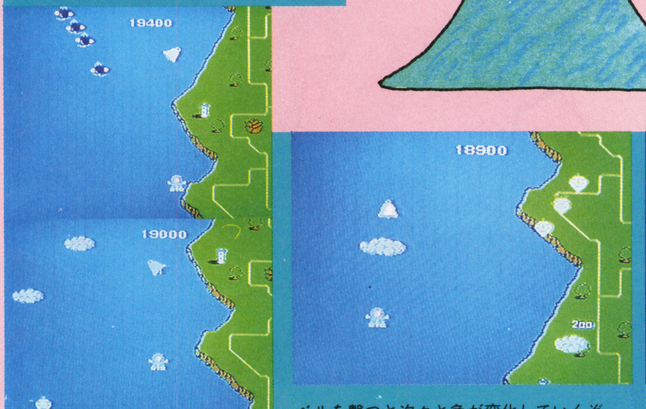
ツインビーは2人(もちろん1人でのプレイも可)で、それぞれの宇宙船を操作し、敵の空軍を倒していくというものです。地上には、時々たけのこ等の地上基地があり、プレイヤーに向けて弾を撃ってきます。プレイヤーは宇宙船の横にはえている(?)手で爆弾を投下することによって破壊することができます。爆弾の落下位置は自動で調節してくれますが、遠すぎたりすると当たりません。

また、爆弾は連射がきかないので注意して下さい。地上物を倒すとフルーツか、星か、アメが出現し、フルーツはボーナス、星は空中物を全滅することができ、そしてアメの効力は3方向2連射に変わります。宇宙船は、弾が1発でも接触すると手が破壊されてしまいますが、救急車ならぬ救急船が出現、ドッキングすれば修理してもらえます。





ペアプレイの利点、合体してパワーUP



ベルを撃つと次々と色が変化していくぞ



ファミコン版ツインビーのタイトル画面


赤ベルを取ると卵形の敵が多数くるぞ


1面の敵はニンジンやエンドウ等の野菜形だ


ベルが宙を舞う。色ベル取ってパワーUPだ


宇宙船が小破した時登場する救急船だ


ツインビーはペアプレイの方が楽しいぞ！


フルーツのかわりにでるスター。全滅Pow



地上物を倒すとフルーツか、得点が入るぞ

基本はパワーアップ

以上がツインビーのプレイ法ですが、このゲームのメインはパワーアップにあります。ゲーム中に時々浮いている雲を撃つと、黄色のベルが出現します。このベルを回収すると得点が入り、連続して取れば最高1万pts.まで点があがりますが、しばらくベルを撃っているとベルの色が黄色から次々と変わっていきます。このときにベルを取ると自機が次々とパワーアップします。

青色はスピードUPで、取れば取るだけ自機のスピードが上がりますが、取りすぎるとかえって操作が難しくなってしまいます。白色は自機の弾がツイン砲になり、敵やベルに当たりやすくなります。赤色はバリアで自機がバリアにおおわれて数発当たるまで消えないで無敵状態になります。赤色の点滅しているものは分身で、自機の後を分身が追いかけ、弾を発射したとき、分身も発射するので攻撃力がUPします。そしてベルを撃ち続けると出現するハチ（効力は3連射になる）があります。

これらのパワーアップはバリアと分身を除いて複合して使用することが可能なので、最初の方の面でパワーアップを重ねておいて、最強の装備を取りそろえましょう。オーソドックスなパターンとしては、スピードを3～4個とツイン砲を装備して、バリアか分身の装備を取るというものがあります。さらに腕に自信があれば、スピードを加えるというのもいいでしょう。

バリアを取った場合、難しい面の前で、わざと敵に体当たりしてバリアをなくし、バリアをつけ変えるというテクニックを覚えて下さい。とくに面の終わりに出現する要塞の所でバリアが消えた場合、高次ラウンドになると、かなり難しくなってしまいます。分身を取った場合の注意としては、常に動いていることです。分身は動いていないと自機と重なってしまい、効果がありません。それとスピードを何個か取っていないと、分身と分身との幅が狭いので役に立ちませんので気をつけて下さい。

スパイス大王への道

それでは各面ごとの攻略法といきたい所ですけど、このゲームはパワーアップさえ気をつければ、だいたいの空軍をかわすことはできるでしょう。そのため最初の方のステージでパワーアップをはかりましょう。

ステージ1は敵の数も少なく攻撃もおだやかなので、敵よりもベルに重点を置いた方がいいでしょう。ステージの終わりには敵の要塞がいて、ステージごとにちがった攻撃をしかけてきます。

ステージ1は、要塞の周りを球形の空軍が高速で回っていて、要塞に撃っても、空軍に当たってしまいますが、要塞の下に位置して高速で撃ちまくれば、やがて倒せるでしょう。

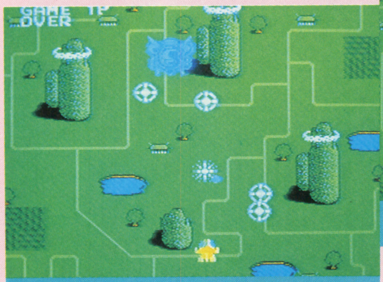
ステージ2は前半の空軍はたいして問題はありませんが、要塞の所で空軍が地上から湧いてくるので、画面下で待ち受けて要塞を倒しましょう。

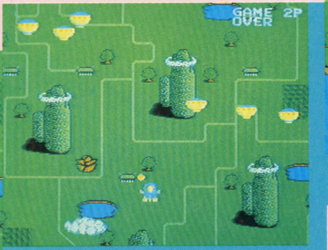
ステージ3は前半の空軍で左右から降りてくる物には気をつけましょう。要塞は、インベーダーのように左右に移動する空軍を率いて来るので、要塞より空軍に注意しましょう。

ステージ4の要塞は、ステージ1と同様に要塞の周りを高速で空軍が回っていますが、たちの悪いことに、この空軍が時々軌道をはずれプレイヤーに突っ込んで来るので注意しましょう。攻略法としては、ステージ1と同じようにやれば道は開けます。

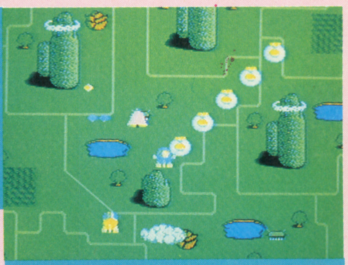
ステージ5は、最後にスパイス大王の要塞が待ち受けています。前半の空軍もかなりきついので、バリアなら、どことどこでバリアを張り替えるかをパターンにした方がいいでしょう。空軍をどうに

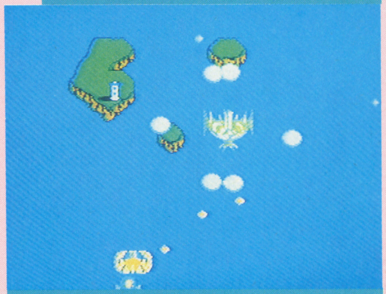



2面のラスト。この他3つの要塞がある


ドンブリ島にドンブリが飛ぶ何てユニーク


2面の敵はフォーク等の食器の形だ


地形は海からドンブリ島へ変化していく


面のラストを待ち受ける敵要塞は強いぞ


バリアを張れば敵の攻撃なんかこわくない

キャラクター紹介


青色ベル。取るごとにスピードがUPしていくが取り過ぎに注意!!

白色ベル。取ると弾がツイン砲になるハイスコアの必需品です

黄色ベル。取ると得点だが連続して取ると万pts.まで上がっていく

赤色ベル。取ると自機の周囲はバリアが発生し、無敵となる

赤の点滅ベル。取ると分身がつき自機に合わせて動き攻撃力UP!

かクリアしたらスパイス大王が待っています。この要塞はメチャクチャに強いので、逃げに専念しながら、スキをみて撃ちつつ倒しましょう。この要塞を倒してもステージは続きます。ステージごとの空軍は同一種類のキャラクターです。よく見ると面白いですよ(野菜、食、海の動物等)。

ペアプレイの魅力

このゲームはペアプレイ(2人同時プレイ)ができますが、2人でやった方が、スコアに関係なく面白いと思います。ただし、2人の協力が大切で、うまくいけば次々とパワーアップができます。でも、ヘタをするとベルの取り合いになってしまいます。気の合った仲間同士でプレイすれば、上手に互いにパワーアップできるでしょう。

それに2人でプレイすれば、片方がミスした場合、援護射撃はもちろんのこと、バリアを持っていれば敵の攻撃からカバーしてあげることもできます。このように助け合っていけば、ラクに高次ラウンドへ行けるでしょう。

また、ペアプレイの特典として合体があります。TWINBEEとWINBEEの2台の宇宙船が接しているとき、どちらかが弾を撃てば、4発ほどの弾がおうぎ状に広がります。これは敵が多数いるときや、要塞の空軍を倒すとき等に役立てることができます。このようにペアプレイでプレイすればいろいろな利点が多くゲームがより楽しいものとなるでしょう。

しかし、くれぐれもベルの取り合いや、無防備の友達を殺すなどということはしないで下さい。ケンカになっても知りませんよ。

最後に、このゲームはパワーアップが重要です。くどいようですが、最初にパワーアップして装備さえととのえてしまえば、ミスさえしなければ楽にゲームを進めることができます。●

※おことわり……このゲームは、完成の前のソフトを取材したもので若干の変こう点があるかもしれませんので、ご了承下さい。

(本誌1月号で詳しく紹介)



BOKOSUKA WARS

●アスキー
●ライター／有効射程5メートル

ボコスカウォーズ





第1回アスキーソフトウェアコンテスト入賞作品だからして、おもしろおかしは当たりまえ。とにかくユニーク、奇抜の連続で、息つくヒマがないとはこのことです。では、幸運を祈る!!



　わが名はスレン。栄光あるスレン王国の国王である。わが王国は、かつては平和で豊かな国家であった。そう、あのオゴレスが隣国バサムの皇帝となるまでは――暴君オゴレスは、非道にも世界征服を企てていた。きゃつは、その手はじめに、わが王国を侵略した。武力にまさるオゴレスは、またたく間に、わが領土をその傘下におさめていった。しかもオゴレスは、余が愛する兵士たちを、魔力によって樹木や岩石に変身させてしまったのだ！　余は、美しかったスレンの地が荒廃していくのを、ただだまって見まもることしかできなかった。

　しかしオゴレスめ、このままにはしておかぬぞ！　余はいまや、兵士たちをもとの姿に戻す魔法を手にいれたのだ。首を洗って待っているがよい、オゴレス。余はこれより、貴公の城むけて、行軍を開始する。さあ、ものども、出陣じゃ！

――というわけで、ボコスカウォーズのはじまりだ。パソコン・ファンのみんななら、たぶんもうこのゲームのこと、知っているよね。プレイしたことはなくても、その名前くらいは耳にしたことがあるんじゃないかな？

　ボコスカウォーズは、第一回アスキーソフトウェアコンテストの入賞作品だ。もともとパソコン用にデザインされたゲームなんだけど、それがとうとうファミコンにも移植されちゃったわけ。アーケードマシンからファミコンへの移植というのは、よくある話だけど、パソコンからの移植というのは珍しい。もちろん、「ドアドア」や「ポートピア連続殺人事件」のように、前例がないわけじゃない。まあそれだけ、パソコンのゲームもレベルがあがってきた、ということなんだろうね。これからも、こういった形での移植はどんどん進めてもらいたいものだ。それが、パソコンゲームとファミコンゲームの両方を、いい意味で刺激することになる――ぼくはそう思う。

　さて、このゲームはパズルとロールプレイング、そしてアクションゲームを足して3で割ったような、ユニークな代物だ。

　きみはスレン王となって、オゴレスの住むバサム城を目ざし、行進していく。その距離は600メートルだ。途中にはオゴレスの手下――兵卒や騎士、魔術師や親衛隊などが立ちふさがっている。そう簡単に、バサム城を攻め落とすことはできないよ。

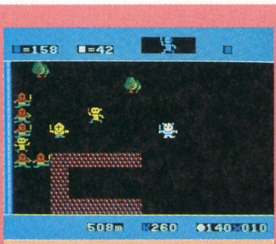
　プレイヤーは、スレン王、兵卒、騎士という3種類のキャラクターをコントロールして、進撃していく。といっても、最初に動かすことができるのは、王のキャラクターだけだ。王は、進路上にある樹木、岩などに姿を変えられている兵卒、騎士を呪いから解き、自分の隊列にくわえていかなければならない。シンドイんだよ、これが。なにしろ、コントロールするといっても、一人ずつのキャラクターを動かすことができるわけじゃない。たとえば、10人の兵卒がいたとすると、



戦闘開始。Bマークが、戦闘中のキャラクターだ



大木にぶつかると、進軍できなくなってしまう。スレン王を動かして木を消してしまおう。



救出した兵卒たちと障壁を突破する。スレン王の出番だ



タイトル画面だ。どことなく、ウィザードリィに似ている

この10人が一度に動いてしまうわけだ。そうすると、プレイヤーが動かしたい、と思っていたキャラクター以外の者が、とんでもないところで、とんでもない動きをしてしまったりするわけ。だから、プレイヤーは画面全体に気をくばらなければならない。しかも、だ。キャラクターたちは山や岩、木などにさえぎられると動けなくなってしまう。ウッカリしていると、はるか後方に部下の兵を置いてきぼりにしてしまう、なんてこともよくあるんだ。いやぁ、まったくむずかしいゲームだぜ。まあ、むずかしいからつい熱くなっちゃうんだけどもね。

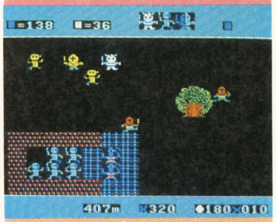
とにかく、やみくもに戦いをふっかけていけばいいってゲームじゃない。それどころか、戦闘はできるだけ避けた方が、クリアできる可能性が高いんだ。このへん、血の気の多い武闘派ゲーマーには、ちょっと物足りないところかもしれないけどね。



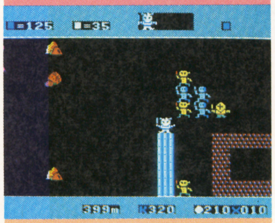


ボコスカウォーズに登場するキャラクターたちには、すべて強さの数値が設定されている。ちょうど、ロールプレイングゲームでいう、ストレングスのようなものだ。この数値は、キャラクターが戦闘に勝てば勝つほど、高くなる。ここで、あれっ？ とは思わないだろうか。そう、さっきぼくは「あまり戦わない方がいい」と書いた。だけど、キャラクターを強くするためには、戦わなくちゃならないんだ。じつは、これにはコツがある。バサム帝国側のキャラクターにも強さの数値がある。一番低いのは、ヒラの兵卒だ。だから、なるべくこの兵卒と戦うようにして、数値をあげていくようにする。これでバッチリ、きみは最強のキャラクターを手にいれることができる。戦いを仕掛けるときには、敵のうしろから攻めるのが鉄則。敵はふりかえることができないから、このポジションで戦闘すれば、こちらが勝つ確率はグッと高くなる。

といっても、この戦闘の判定には強さの数値だけではなく、乱数もちいられているので、かならずしも数値の高い方が勝てるとは限らない。だから、楽勝だと思った兵卒に最強の王で戦いを挑んだのに、あっけなくやられてしまい涙をのんでゲームオーバーなんていうことも珍しくはない。苦労して育てたキャラクターがやられちまったときなんて、ほんとに悔しいよ。それに、これがまたよくやられるんだ。この乱数シビアだぞ。



捕らえられた兵たちだ！ 騎士を動かして、救出しよう



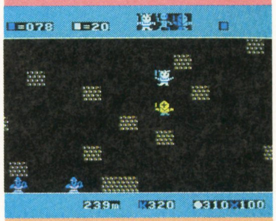
うっうっ。せっかく救出した兵たちも、ほとんど障壁突破でやられてしまった……



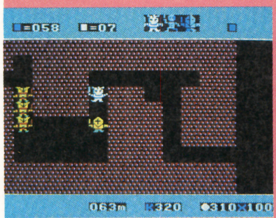
魔法使いだ！ 四方を囲んでいるのは幻戦士



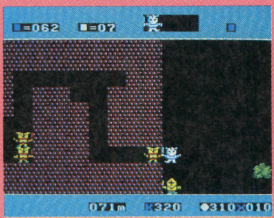
出た！ この幻戦士は手強いぞ。でも、中央の魔法使いを倒せば消えてしまう



オゴレスまであと239m。とはいえ、味方もへって心細いなぁ



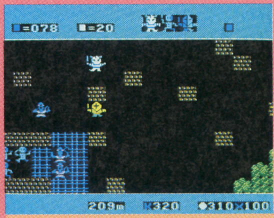
うー。58対7。はたして、勝ち目があるか……だいたい、あと5人は置き去りにしてきちゃったんだよなー



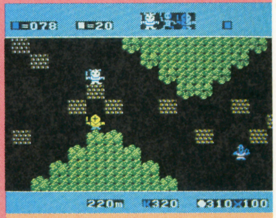
オゴレスの城に到着だ。あと71m



やった！ サボテンにされていた騎士の呪いを解いたぞ

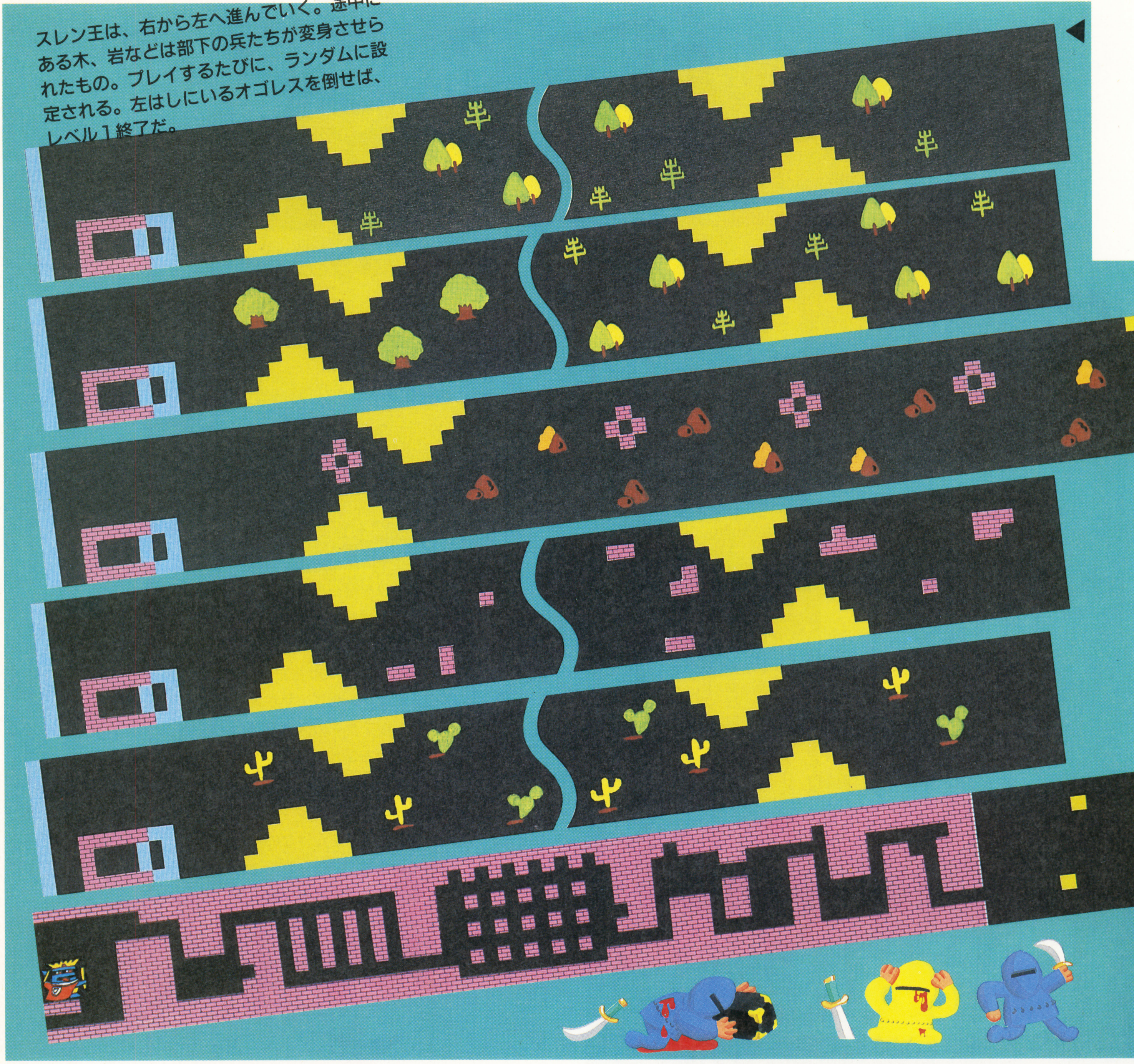


おーっと！ またまた味方だ。それ、救い出せ



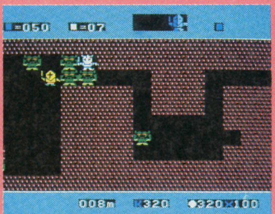
重騎士とふたりっきり。トボトボ、トボトボ……

スレン王は、右から左へ進んでいく。途中にある木、岩などは部下の兵たちが変身させられたもの。プレイするたびに、ランダムに設定される。左はしにいるオゴレスを倒せば、レベル1終了だ。

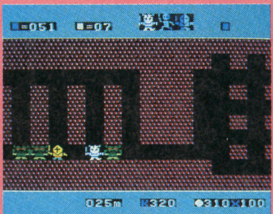




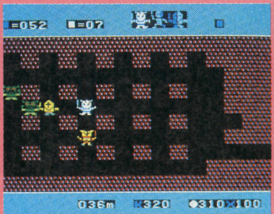
ひょ、ひょえ～!? やられてまっただよ。ここまでの苦労も水の泡。おにいさんは悲しいだよ。オゴレスのバカ！



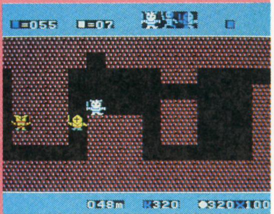
めざすオゴレスまでは、あと８ｍ。覚悟しやがれこの野郎



戦力100の親衛隊。おまえなんか、きらいだ！



もうヤケクソだ。それっ、つっこめ！



いったい、いつからこのゲームはディグダグになったのじゃ

カラテカ

Karateka

●ソフトプロ●ライター/渡辺瞬



俺の必殺再試拳の前に敵なし！

君は「プリンセス・マリコ」をアクマの手から救出できたかな？　エッ、まだ助けだせないでいるのかい⁉　情けないなぁ。そんなことでは、君のファミコンが泣くぜ。

カラテカの新星、7つの傷を持つ男、ファミコンの救世主とは俺の別名。俺の真の名はBEEP渡辺だ。この「カラテカ㊙奥義書」には、俺の編みだした必殺再試拳の全てが網羅されているのだ。これさえ読めば、アクマの首領など敵にあらず！　必ず「マリコ」を助けだせるはずだ。



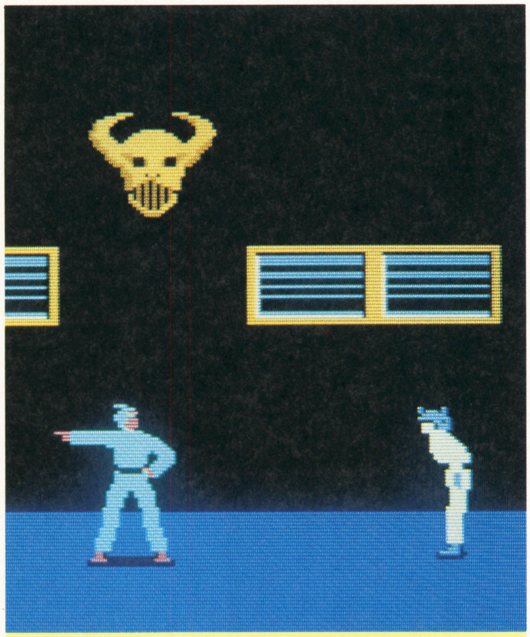
すとおりい　OF　カラテカ

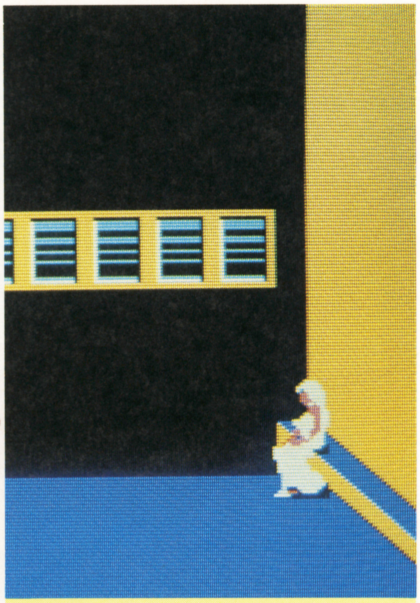
長年の修業の旅を終えて故郷に帰った彼は、
一瞬自分の目を疑った。
家は焼け、両親も友人たちも殺されていたのだ。
アクマの仕業だと彼は即座に悟った。
以前から、アクマの首領は
彼の恋人「プリンセス・マリコ」を狙っていたからだ。
「マリコ」がアクマの牙城奥深い一室に
監禁されていることを知り、
彼は単身アクマに戦いを挑んでいくのであった。
しかし、残虐非道なアクマに立ちむかう術は
奥義を極めたカラテだけなのだ。
——という設定で作られたこの「カラテカ」は、
ロードランナーで有名なブローダーバンド社の
アップルII用ゲームソフトだ。
アメリカでは、このアクションゲームが
トップチャード上位にくいこんでいたんだゾ。



このカラテカはアクションゲームには珍しく、スコアがないんだ。つまり、アクマの手下どもを何匹倒そうが、素早くアクマをぶちのめそうが、ゲームのスコアや勝敗にはまったく無関係なわけ。このゲームの唯一の目的はアクマに監禁されている恋人「マリコ」を助けだすことだけにあるんだぞ。そこのところをよ〜く肝に銘じておくこと。もしアクマの要塞半ばで倒れたり、せっかく最後の小部屋に行き着いても首領に殺られてしまったのでは敗北者になってしまうんだ。もちろん、殺られた場所から再スタートできる……ほど「カラテカ」は甘くないぞ! 最初からやり直しになってしまうんだ。だから、「マリコ」を救出してエンディングテーマを聞くまでは油断禁物!! 沈着冷静な判断力と細心かつ大胆なカラテの奥義を持ちあわせていないと、アクマを叩きのめす偉大な英雄にはなれないのだ。この奥義書には必殺拳の奥義は紹介しているけど、判断力については個人の力量によるものなので、自力で身につけるしかないのだ。

ま〜、奥義だけでもしっかり身につけて孤軍奮闘するように!


アクマの首領（左）が手下を指揮している


昼なお暗い一室に捕われの身となっている『プリンセス・マリコ』

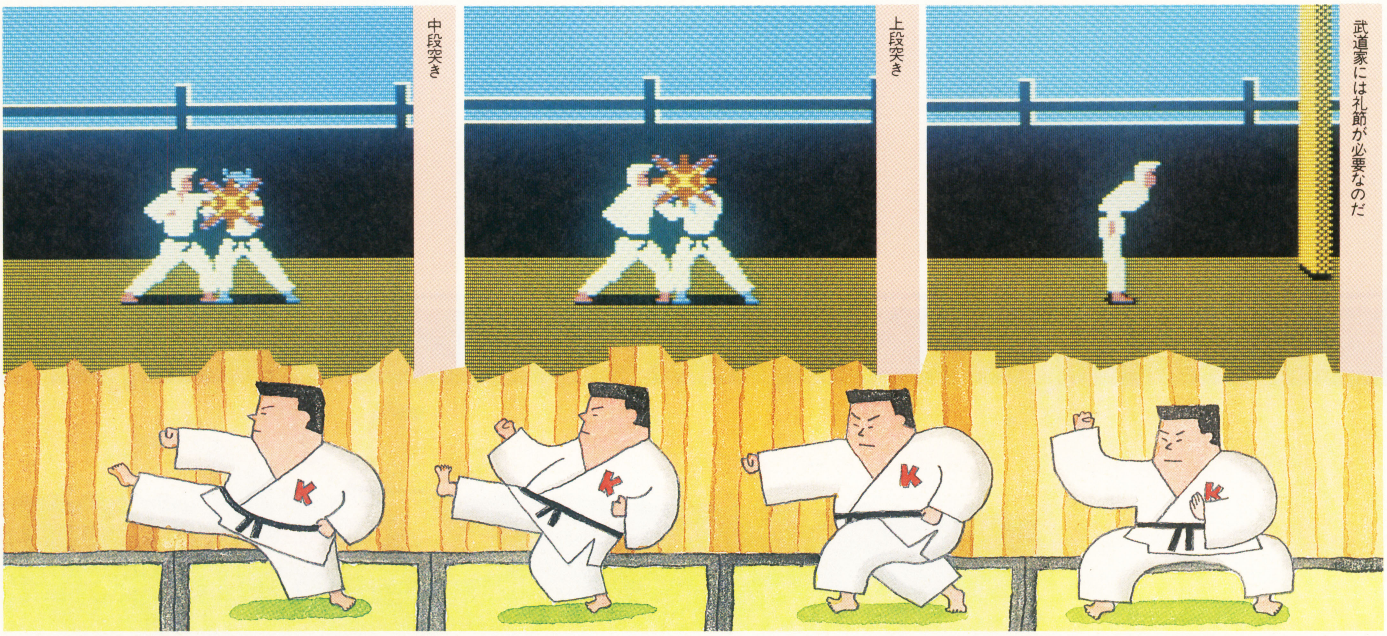


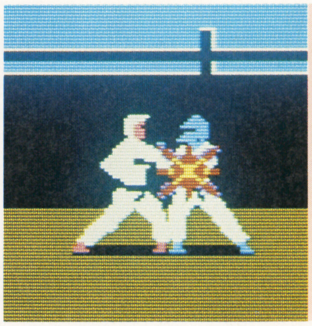
『敵を知る前に自己を知れ』という諺を知っているかな。まず自分の動きを知っていなければ何もできないぞ。その点、カラテカの動作はそれほど複雑ではないんだ。

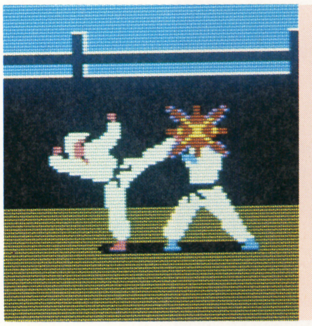
○戦闘体勢

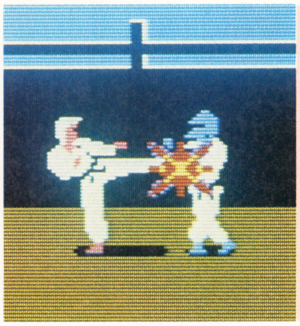
要するにファイティングポーズのこと。アクマと闘うときは、この姿勢でなければ手も足もでない。この体勢のときからだけ、上段・中段・下段の突きと蹴りができるのだ。蹴りの方がレンヂが長いから、初級者向きだけど3連発しかできない。突きの方は、連発できるがレンヂが短いというように、一長一短がある。

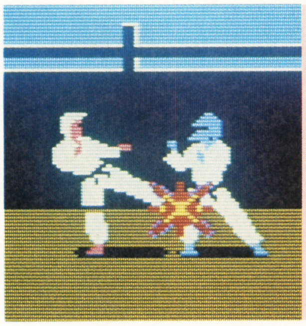
この体勢からは前後に動くことができるが、よく注意して見ると、2種類の歩き方があるんだ。両足を交叉させて大きく進む大股と、両足を交叉させずにすり足で小刻みに進むことのできる小股がその




下段突き


上段蹴り


中段蹴り

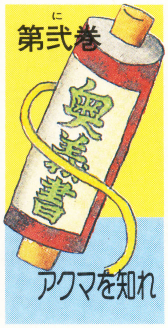

下段蹴り

ふたつだ。この2種類の使い分けで、敵との間合いを詰めたり、敵の攻撃をかわすスウェイとして利用するわけだ。

○直立姿勢

この直立姿勢からは走ることができるんだ。先を急ぐときには便利だけど、アクマと遭遇したときには悲惨！　戦闘体勢と違って無防備だから、敵の一撃で簡単にノックアウトされてしまうんだ。だから、アクマの気配を感じとったら、すばやく戦闘体勢に移ること。

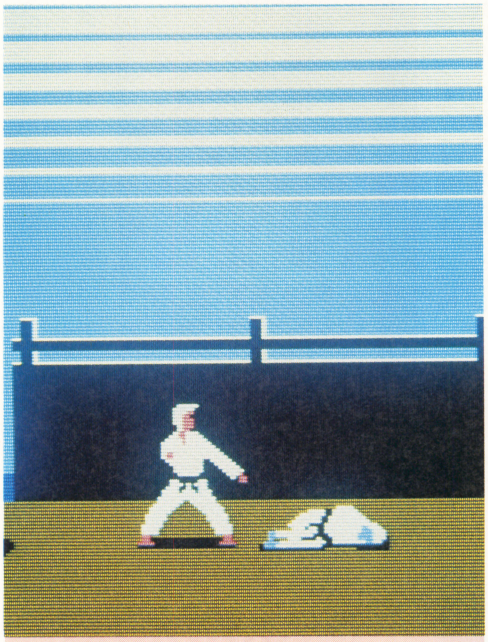
なお、直立姿勢だと「礼（おじぎ）」ができるぞ。『武道は礼に始まり、礼で終わる』という言葉どおりなんだ。礼節に欠けるなんて、武道家としては最低だぜ。

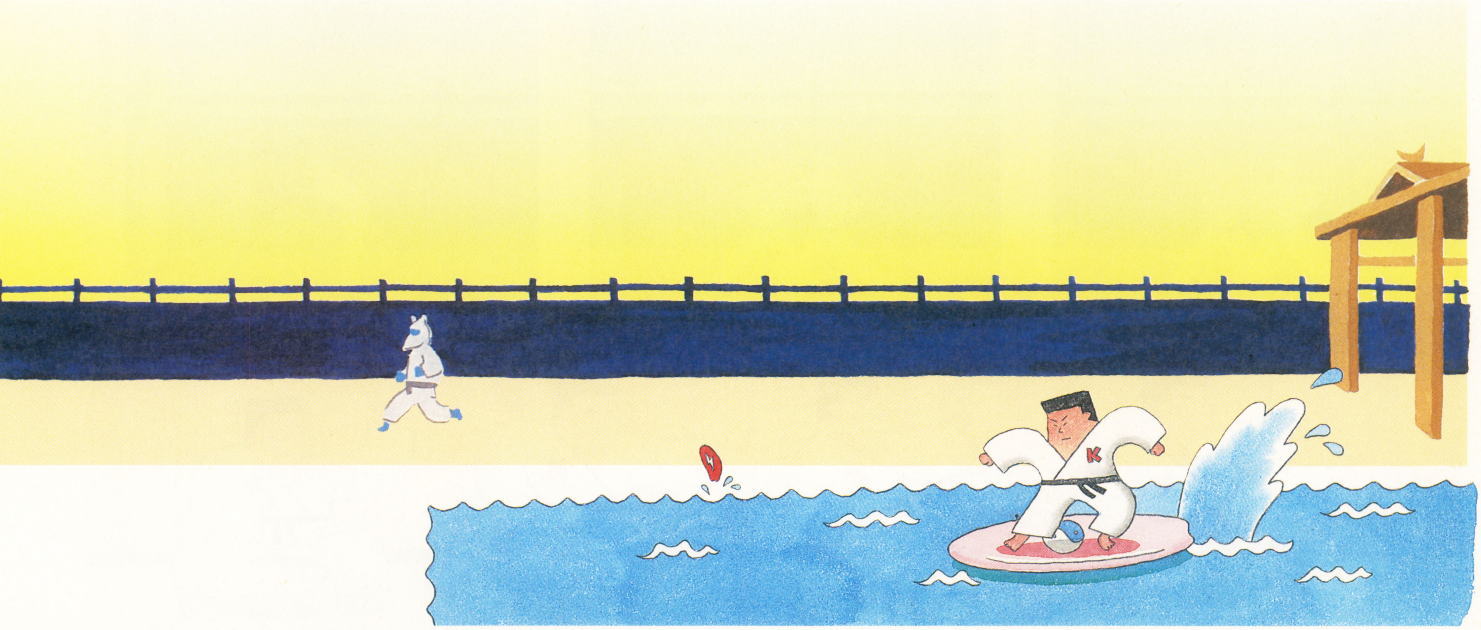


アクマには、その首領と手下どもがいる。手下どもをよ～く観察すると、一匹一匹顔が違うし、道着の色も違う。顔が異なるのと同様に、技の使い方も違い、それぞれに個性がある。

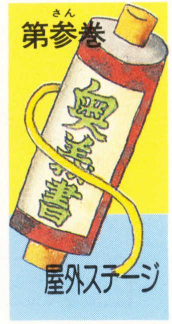
たとえば、何が何でも前進してくる奴とか、じっと待って突きと蹴りのコンビネーションを使うヤツとかだ。もちろん、洋の東西を問わず先鋒の方が弱く、次にいくにしたがって強くなっていく。最後の首領は、なかなかスキを見せないのだ。おっと、忘れてはいけないのがタカだ。タカはなかなか手強いので要注意人物(?)だ。首領のペットだけあって、倒しても倒しても懲りずに飛来してくるぞ。

アクマの要塞は、大まかに分類すると屋外・大広間・小部屋の3ステージで構成されている。それぞれに大仕掛けなワナなどが隠されているので、次の章より各ステージのマップを掲げながら、ワナにはまらない方法や俺の必殺再試拳奥義を公開する。


アクマが倒れた！　これで1匹目







カラテカは海を泳いでアクマの要塞にたどりつく。最初の死闘の場所、屋外ステージで心地良い潮騒が聞こえてくるのはこのためなんだ。力の入った指を緊張から解きほぐして、潮騒に聞きいる——そんなつかの間の平和を楽しむ余裕ぐらい持っていてほしい。この潮騒のBGMは本家アップル版にはなくて、ファミコン版で初めて採用されたんだぞ！　やっぱり、ファミコンは世界一のゲームマシンだネ。ファミコンさん、あんたは偉い！

屋外ステージに出てくる敵の先鋒は弱いので、適当にあしらっても、まず負ける心配がない。攻撃パターンは、むやみに前進して間合いを詰めようとするタイプだ。ただし、あまり舐めすぎるとアクマの中段蹴りをもろに喰らったり、崖まで追いつめられて海のなかへドボン！　なんてことになるぞ。

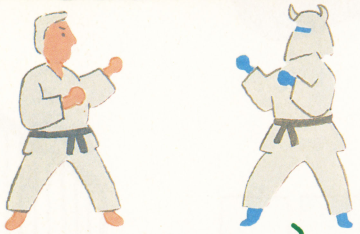
ここで、必殺再試拳の奥義のひとつ「交叉拳」を紹介しよう。この交叉拳、ひとつ覚えに前進を繰り返す低級アクマに利用できるものなんだ。敵の前進してくるときの、足の運び方に注目！　ヤツらは、足を交叉させる大股（前述第壱巻参照）で必殺の間合いに踏みこみ、中段蹴りを放ってくる。しかし、必殺の間合いに踏みこんでくるときに、一瞬のスキが敵にできるのだ。そのスキに乗じて、こちらから中段蹴りを喰らわしてやるわけだ。低級アクマどもは動作が鈍いので、スキがでる時間が長く、同じ技を何度繰り返そうが、性懲りもなく間合いをつめてくるので、面白いほどヒットするはずだ。この交叉拳のヒットポイント（ボタンを押すタイミング）は、敵の両足が交叉したときだ。なお、中段蹴りの単発、あるいは2連発が交叉拳の原則なので覚えておくように。もし、タイミングを誤ったり、3連発蹴りを放ってしまうと、敵の思うツボにはまって、相当なダメージを喰ってしまうぞ。

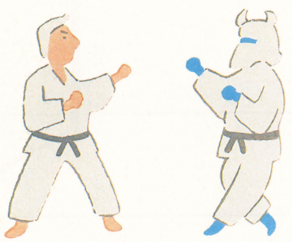
敵の先鋒を倒したら、間髪を入れずに走れ！　敵の次鋒は首領の小部屋から走ってくるので、はち合わせするまでに十分な時間がある。だから、ずいぶん先の方まで進めるはずだ。ただし、敵の気配を感じとったなら、必ずストップして戦闘体勢に入ること！　これを怠ると、敵のカウンターを喰らって自滅することになるぞ。

敵の次鋒も先鋒と同様に、パブロフの犬以下の低級アクマなので、俺の編みだした交叉拳で倒せるはずだ。次鋒を倒したら、再び走って、より多くのゲイン（距離）を得た方がいい。うまく走れば、この屋外ステージをアクマの手下4匹で通過できるはずだ。

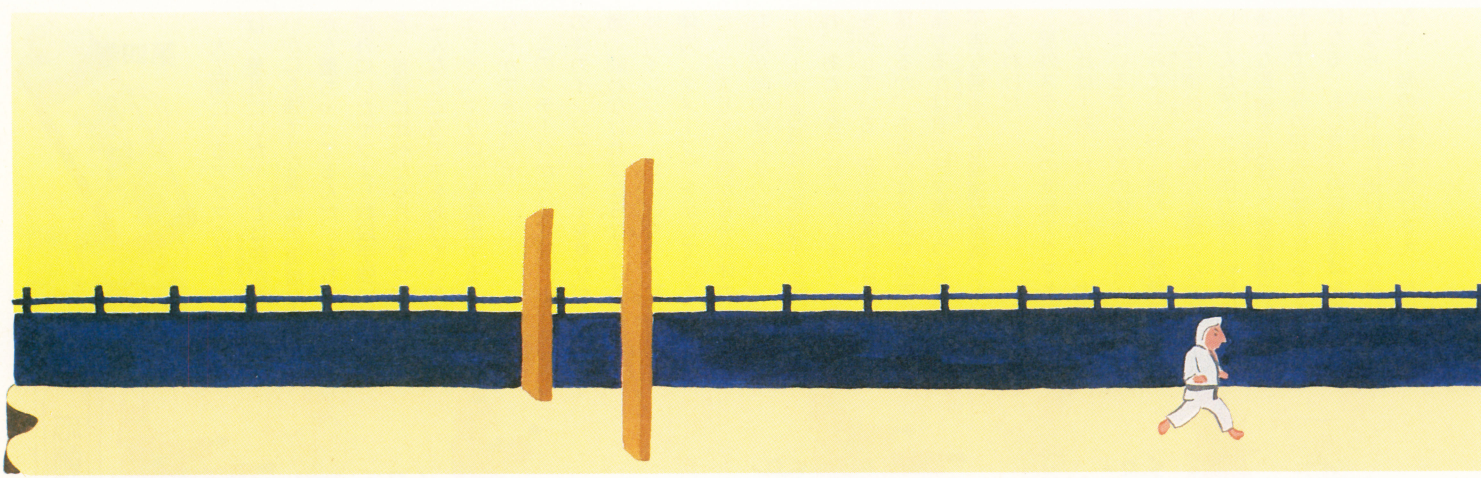
しかし、油断は禁物！　屋外ステージの最後には、アクマの要塞楼閣への入り口がある。しかし、よろこび勇んで駆けこむと悲惨なことになるのだ。次のステージに早く行きたいと逸る気持ちを抑えて戦闘体勢で入っていかなければいけないのだ。なぜなら、セコい低級アクマが入り口の柱の陰に隠れていて、カウンターを打ちこもうとしているからなんだ。

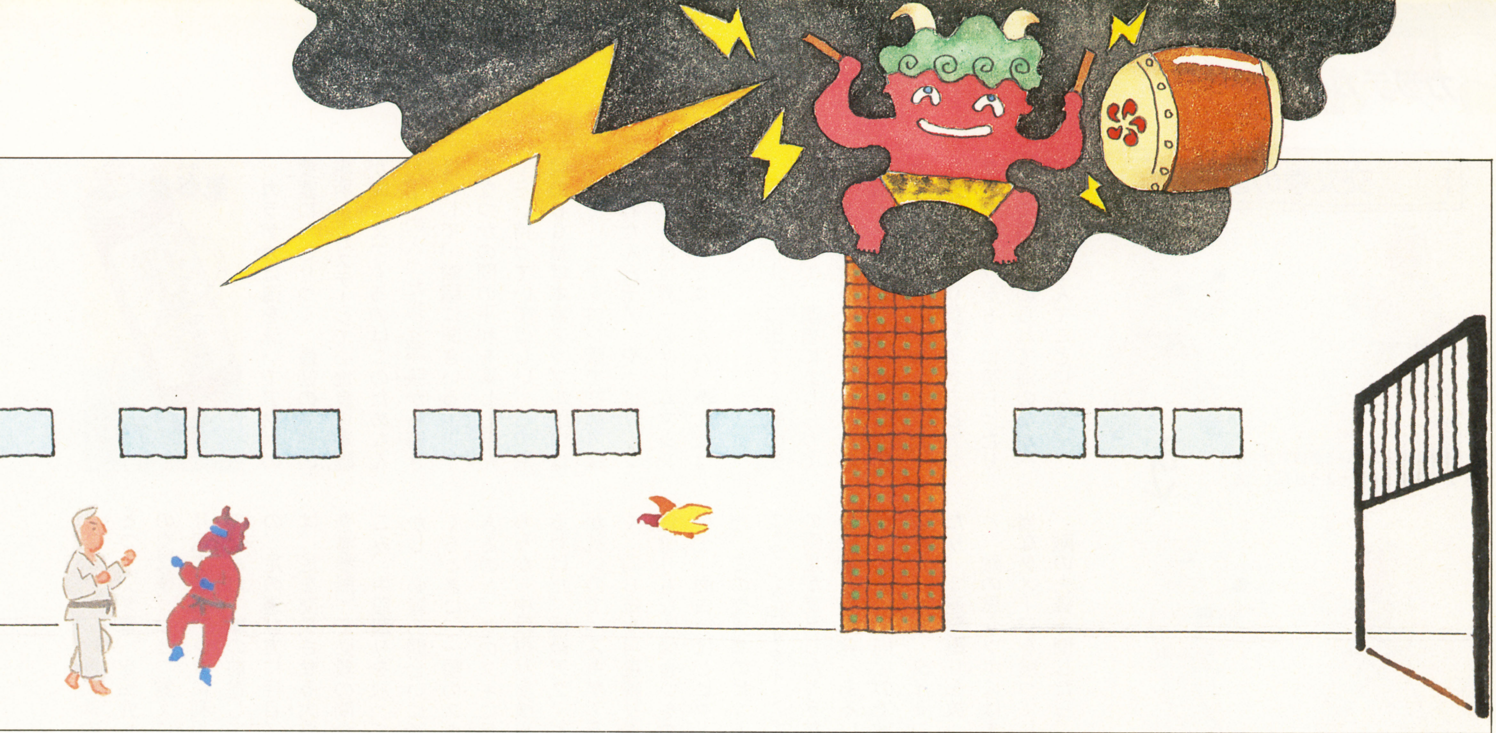
交叉拳の図解

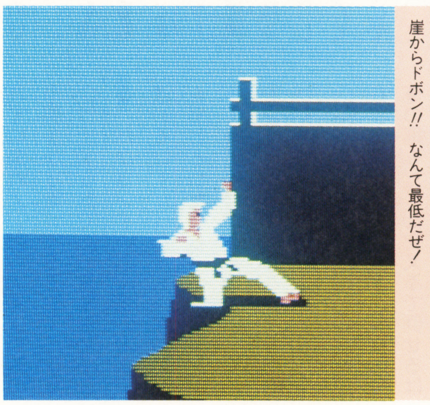

屋外や大広間にいる低級アクマは必ず間合いを詰めようとしてくる


アクマの両足に注意せよ。ヒットポイントは両足が交叉したときだ

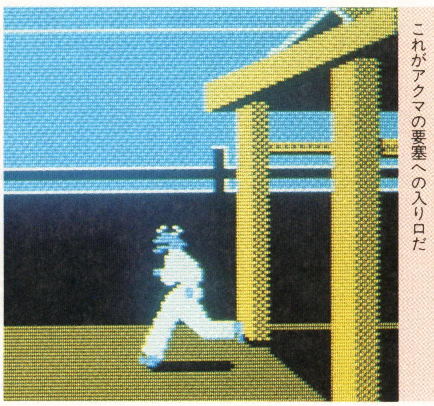

2連続中段蹴りをくりだせば、まずどっちかがヒットするはずだ！


屋外ステージマップ





崖からドボン!! なんて最低だぜ!



これがアクマの要塞への入り口だ

この入り口を通過するには、柱の陰に隠れている低級アクマを引きずりだし、楼閣への入り口のなかで倒せばいい。倒し方は、あの交叉拳で十分なはずだ。

書き忘れていたんだけど、交叉拳には唯一最大の弱点がある。それは、安全なのだが敵を叩きのめすのに時間がかかるということなのだ。時間を節約したい人は、次巻の奥義を使う方がいいと思う。なお、このステージは練習モードみたいなものなので、何匹ものアクマと闘って腕を磨いておくこと。



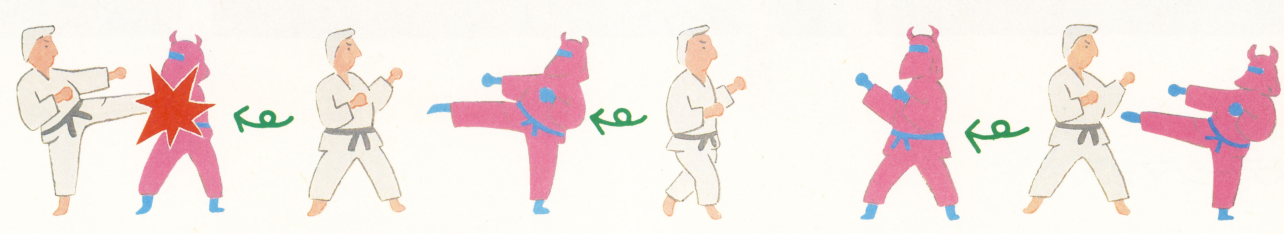
第四巻 大広間ステージ

大広間にいるアクマの手下どもは、屋外にいたヤツとは趣が違う。いかにも強そうな紫色の道着なんかを着ちゃってるんだ。もちろん屋外にいたヤツより数段手強いけど、首領に比べたら月とすっぽん。こんなところでネをあげているようじゃ「マリコ」を救出することなんかできないぞ。

このステージからは、画面上部の体力インジケーターを見ながら敵と闘わなければならなくなるぞ。体力インジケーターは自分と敵の体力(ダメージ)を示しているんだ。つまり、左側が自分の体力、右側が敵の体力なのだ。インジケーターの点滅は死兆点滅と呼ばれ、あと2発で死んでしまうことを表している。死兆点滅が自分に落ちるか、あるいはアクマの方に落ちるかは君の腕次第。つまり、不吉な前兆とも幸運な点滅ともいえるわけだ。

屋外ステージの低級アクマとの体力比は1対1だったのに、大広間にいるアクマとの体力比は、欲目でみても5対3弱だ。当然敵の方が圧倒的に有利な立場となっているんだぞ。この体力差は戦局に多大な影響を及ぼし、数発喰っただけで自分の死兆点滅を見ることになる。もし自分の死兆点滅を見たなら、一目散に逃げるしか手はない。敵の攻撃を受けさえしなけ

応酬拳の図解

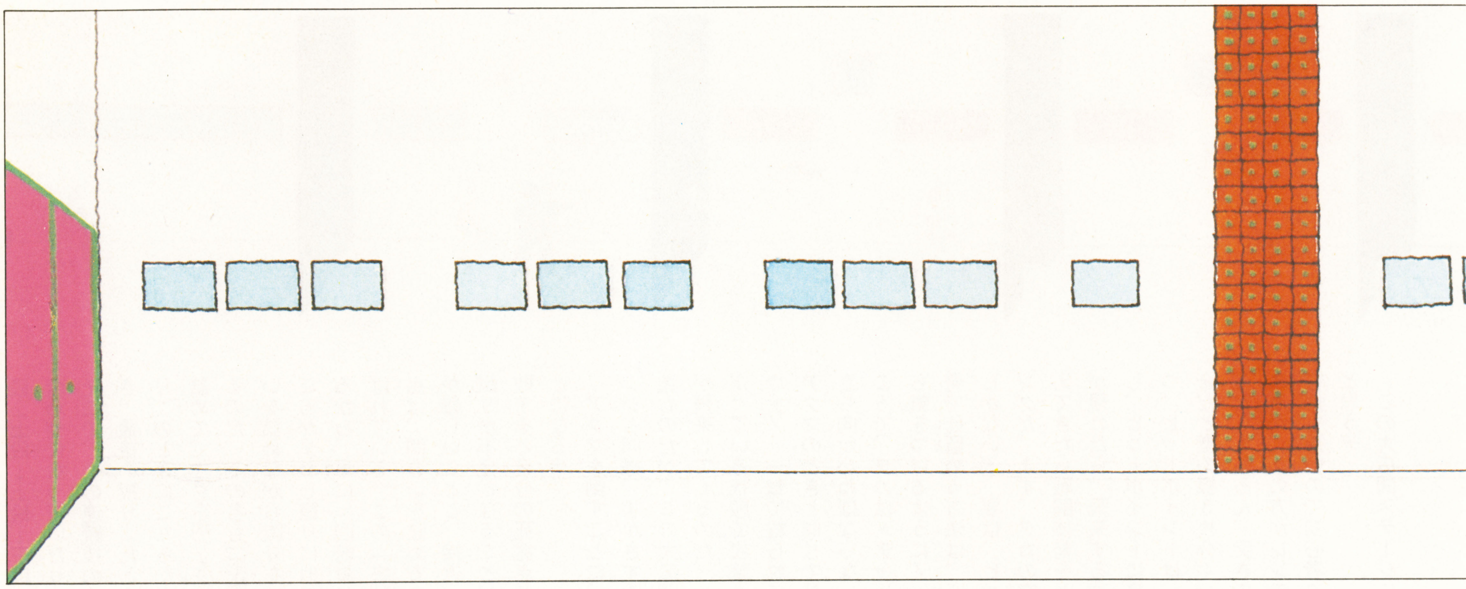


アクマの蹴りがヒットしないギリギリの間合いから……

小股で1歩後ろへ下がる。この小股1歩分が「応酬拳」のポイント

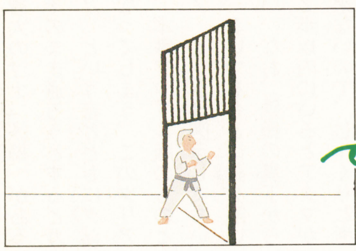
敵の攻撃パターンを解析して、連続技の最後を予知する

連続技の最後の蹴りと同時に大股で1歩踏みだし中段蹴りを放つ!

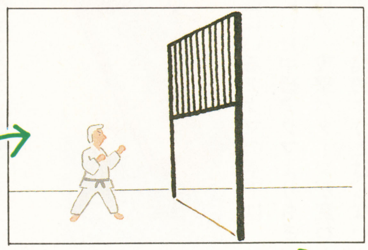


大広間ステージマップ

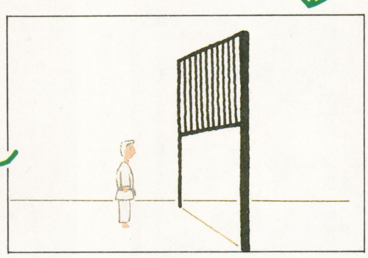
大広間にある鉄柵の攻略法



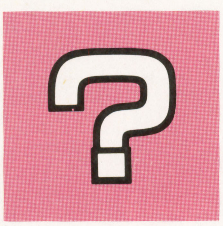
戦闘体勢で鉄柵の下まで行く。柵の影をまたいでも大丈夫なはずだ



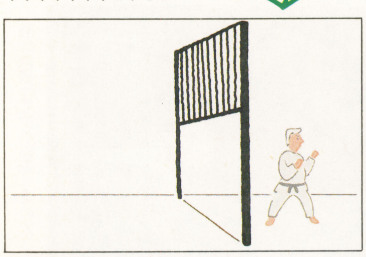
鉄柵が落ちてこないギリギリの所から小股で2歩後ろへ下がる



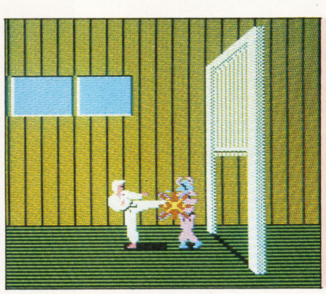
この位置にいる限り敵はでてこないはずだ。直立姿勢で考えよう



ここは、自力で解くこと。？？？？？？？？？？とすると……



鉄柵がガチャンと落ちる。鉄柵が上昇を始めたら、通過するのだ

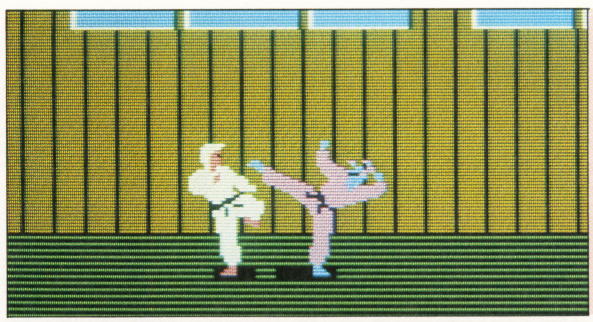


これがあの「鉄柵」だ

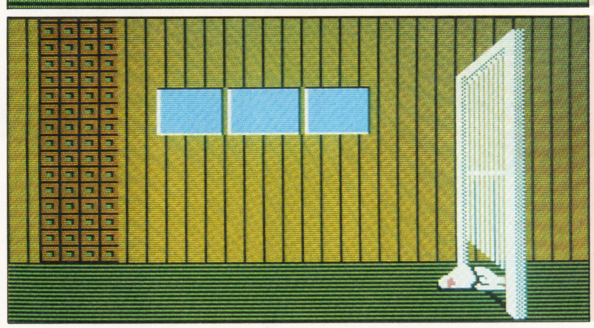
ければ、徐々に体力が回復してくるはずだ。もし逃げなければ、2発以内でこの世とおさらばしなければならなくなるぞ。

　さて、この中級アクマの攻撃パターンは、屋外にいた低級アクマを少し利口にしたぐらいのものだ。蹴りのコンビネーションの後で必ず間合いを詰めてくるので、すかさず交叉拳をお見舞いしてやればよい。下手にこちらから間合いを詰めようとすると、アクマの中段・下段蹴りを喰らってしまうのだ。

　交叉拳は安全だが時間がかかって……という人のために、新たな必殺拳を紹介しよう。アクマの連続技にはある一定のパターンがある。たとえば、蹴りの連続技は中

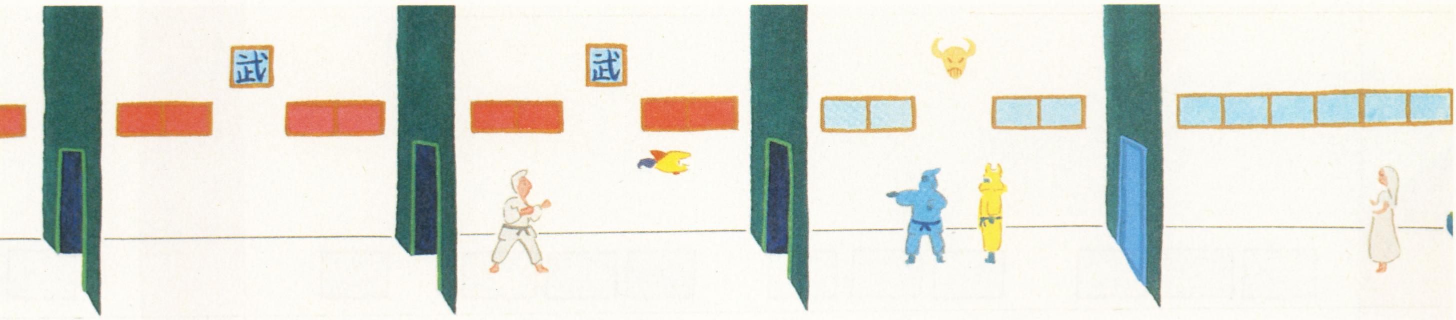


大広間にいるアクマはやや強いぞ



策を練らないと、こんな無残な姿に……

小部屋ステージマップ



段→上段→上段→下段という組み合わせになっていたりするんだ。そこで、その連続技のくせを見抜き、最後の蹴り（たとえば下段蹴り）のときにこちらから間合いを詰めて、突きと蹴りを応酬してやるのだ。その名も「応酬拳」。間合いを詰めながら蹴りを繰りだすところがまわし蹴りに似ているところから、単に「回転蹴り」とも呼ばれている。この「応酬拳」の弱点は、間合いを詰めるタイミングが難しいことと、接近しすぎると蹴りが不発となることだ。もし失敗すると自分の死兆点滅が輝くことになるぞ。

　アクマを倒すごとに、屋外ステージと同様、すかさず走って先へ進むのだが、この大広間ではタカが飛来してくるのだ。もちろん、走っている状態で攻撃されたらアウト！　一撃で殺られてしまうぞ。アクマのときと同じで戦闘体勢で立ち向かわねばならないんだ。ところで、タカはメチャンコ強いから気をつけるように！　タカを一発で仕留める方法は、心眼を開くしかないぞ。要は、ヒットタイミングだ。まず、タカの奇声が聞こえてきたら戦闘体勢をとる。タカが現れたら、飛来する高度を確認し、ヒットポイントに来るのを待つ。ヒットポイントは、蹴りの場合だと壁の板3枚分ぐらいのところだ。もちろん、突きでも撃退できるが、拳の方がレンチが短く応答性も悪いので初心者には難しいと思うぞ。

　この大広間ステージには「カラテカ」最大のワナ「鉄柵」があるのだ。そのまま通ろうとするとガチャン!!　という音とともにクシ差しになってしまう。このクリア方法は、本家アップル版のものとは違う！　ヒントは図示しておいたので、こいつをもとに謎を解いてほしい。なお、鉄柵の真下から小股で2歩以内にいるとアクマがやって来ないので、じっくりと考えることができるはずだ。



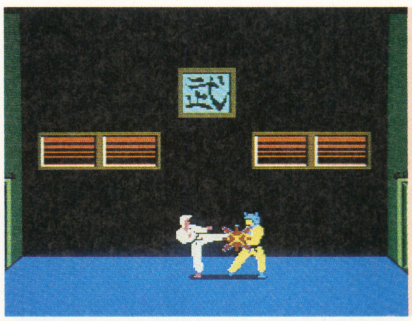
　小部屋にいるアクマの手下は、大広間にいた中級アクマよりもさらに強い！　攻撃パターンが変わり、間合いを詰めようとはしないのだ。とくに小部屋での先鋒は非常に強く、しかも体力差も大きいのだ。もはや、アクマの手下どもなんて見下してはいられないぞ！　この上級アクマに対しては「交叉拳」は一切通用しない。「応酬拳」で対処するしかないのだ。

　この場合は敵の攻撃パターンを解析し、攻撃の手が緩むスキを見つけだすことにつきる。そのスキを突いて敵の懐に入り込み、「応酬拳」を喰らわせればいいのだ。これを根気よく続ければ、何とか戦局を打開できるはずなんだぜ。また、スウェイを利用して敵をおびきよせ、蹴りと突きのコンビネーションで上級アクマを倒すこともできる。ただし、これは上級者向けだ。

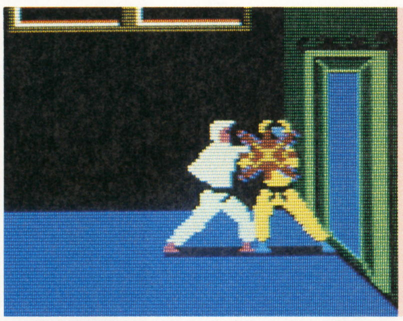
百裂拳

　必殺再試拳の秘奥義「百裂拳」を大公開してしまうぞ。よ～く、ココロして見るように！　この「百裂拳」は手強い上級アクマどもの反撃を封じこめて、一気に倒してしまうという、超過激かつ華麗な秘奥義なのだ。これをマスターしてしまえば、小部屋ステージなど赤子をひねるも同然なのだ……。（前置きが長いぞ！）

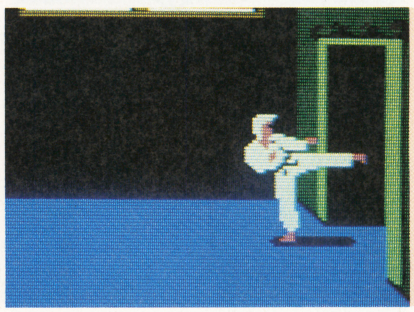
　まず、「応酬拳」や「回転蹴り」を駆使して、アクマを小部屋の扉まで追い込んでしまうのだ。これが



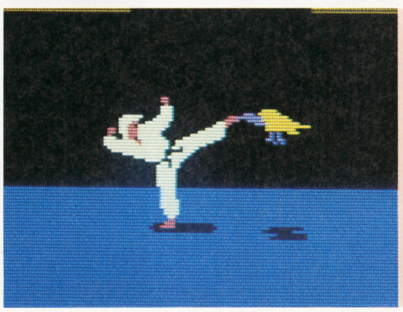
これが小部屋の内部だ



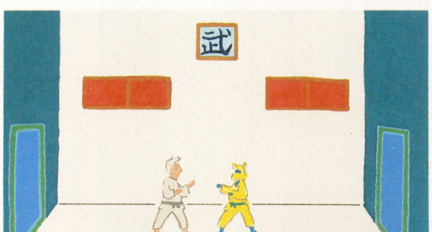
「百裂拳」が炸裂!!　超過激な秘奥義だ



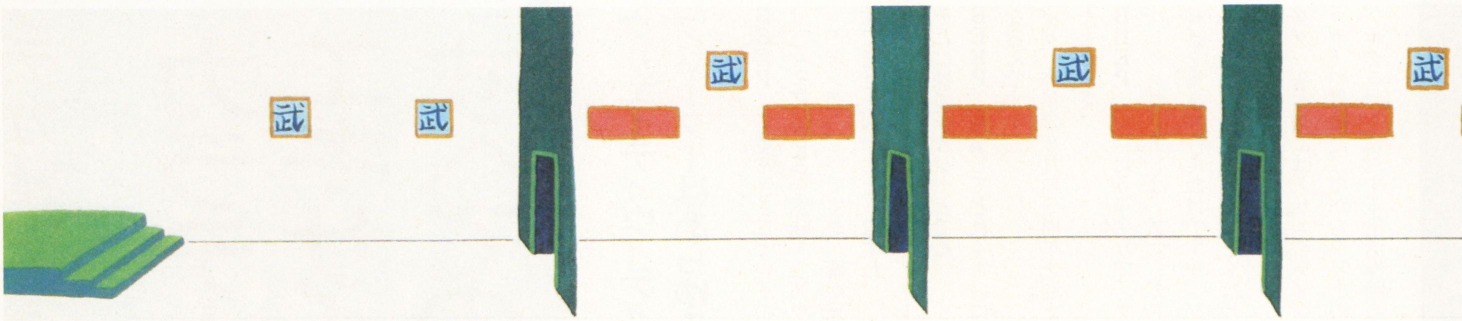
扉は蹴破って次の部屋へ進め！



これが波状攻撃をするタカだ



小部屋にいるアクマを華麗に殺すには、この「百裂拳」しかない



できなければ「百裂拳」を語る資格はない。扉までアクマを追い込めばこっちのもの。後はタイミングを計り、エイヤッと敵の懐に飛びこんで、突きの連打を浴びせるのだ。これで、アクマは反撃を封じられ、なす術もなくカラテカの前にひれふしてしまうぞ。このときアクマの死兆点滅が始まったら、ニヒルに「お前の命は後2発だ」とか「アクマに祈る言葉はない」などの口上をいうことを忘れないこと!

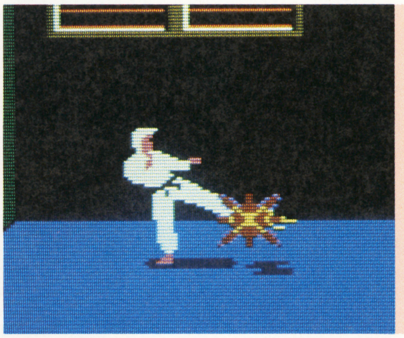
このステージで再び登場するのがあのタカだ。こいつはさらに意地が悪く、波状攻撃をしかけてくるのだ。もしかしたら、アクマの手下より強いかもしれない! なんたって、アップルユーザーでもこのタカをクリアできない人がいるぐらいなのだ。このタカの波状攻撃は、練習あるのみ。タカのヒットポイントを大広間のところでマスターしてしまえば、簡単なはずだぞ。とにかく、ここは努力あるのみ!!

最後に残ったアクマの首領は総大将だけあって迫力があり、なかなか必殺の間合いには入れない。今までに伝授した奥義を応用し、数少ないスキを突かなければ勝者にはなれないのだ。首領が扉の陰に隠れてしまったときには、一度後方に下がって出てくるのを待つしかない。ここを強引にもっていこうとすると殺られてしまうから注意しよう。ここで殺られてしまったときの精神的ショックは筆舌に尽くしがたいのだ……。

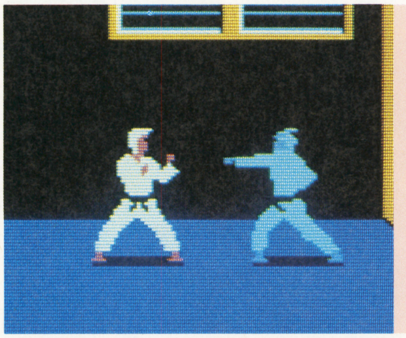


この奥義書を読破し、俺の必殺再試拳をマスターすれば、必ずや恋人「マリコ」を助けだせるはずだ。友だちにも君の秘奥義を見せてやれよ!

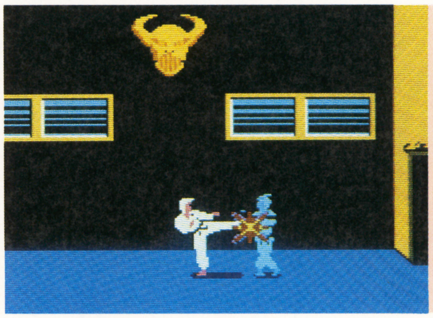
上級者は上段だけで闘う冗談拳や、突きだけで争う手突拳も試して欲しい。友だち同士でタイムトライアルをするのも楽しいぜ。



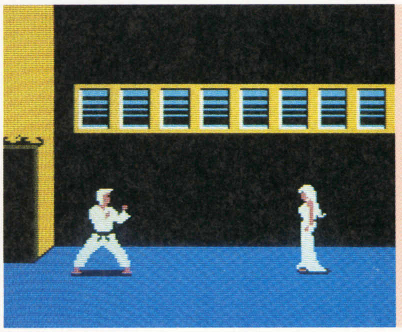
タイミングさえマスターすれば簡単だぞ



アクマの首領は総大将だけあって非常に強い



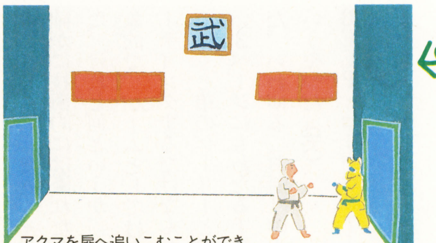
「交叉拳」がヒット。少ないスキをうまく使え!



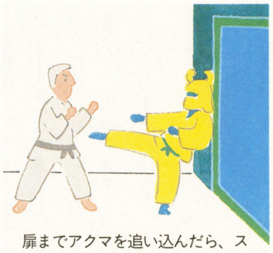
恋人「マリコ」との感動的な再会シーン



エンディングはあっけない……



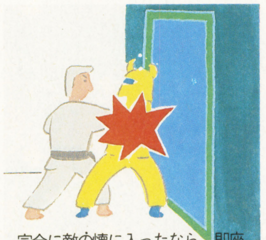
アクマを扉へ追いこむことができなければ、話にならないぞ



扉までアクマを追い込んだら、スキができるのを待つのだ



スキができたら一気に敵の懐へ飛び込む。このタイミングが難しい



完全に敵の懐に入ったなら、即座に突きの連打で反撃を封じるのだ

カラテカ誕生秘話

カラテカはシンプルだけどエキサイトさせるすべての要素が揃っている。

ブローダーバンド社ダグラス・カールストン社長に聞く。

ブローダーバンドという名前は、ゲームファンなら大抵が知っている。エレクトロニック・アーツや、シェラオンラインといったソフトハウスと並んで、そのオリジナリティ溢れるゲームの数々は、ブローダー神話を築きあげた。

今ではエンターテインメントだけでなく、ビジネスまで手がける総合ソフトウェアハウスに成長したブローダー社だが、ソフト作りのポリシーは一貫して変わらない。妥協を許さず〝最後の5パーセントまで完成を求める〟厳しい姿勢……。カラテカもまたそのブローダー神話を担うべく生まれたのだ。

そこでBEEPでは、ブローダー社のダグラス・カールストン社長が来日したのをとらえ、カラテカの製作秘話や、クォリティ維持のためのさまざまなとりくみについてインタヴューしてみた。

クリエイティヴィティ保障のために、ブローダーはあらゆることを惜しまない。

BEEP Broderbundというのは、Brotherhoodを意味するスウェーデン語らしいですが、確か兄妹で会社を創ったそうですね。

ダグ そう、ぼくと弟のゲーリー、それに妹のキャシーとでね。

BEEP 創業してどれくらいになるんですか?

ダグ 今年の2月に5周年を迎えたところさ。

BEEP たった5年余りで、ブローダーのソフトは、ブローダー神話を築きあげたわけですが、ソフト作りについて一番気をくばっていることは何でしょうか?

ダグ 基本的にはクリエイティヴィティの保障だ。だからフリーのプログラマーに対する生活保障もしているくらいさ。たとえば1本のプロジェクトを仕上げたあと、次のプロジェクトにとりかかるまで充電しなくちゃいけないだろ。我々はレスト期間と呼んでいるけど、その間はブローダーでエンジニアスタッフとして働いてもらったりするわけだ。移植作業などのルーチンワークだね。そして、同時進行でじっくりと次のプロジェクトを練ってもらう。

BEEP そのレスト期間というのは普通どれくらいですか?

ダグ 1年くらいだろう。1年たっても次のプロジェクトがでてこないようなら、そのプログラマーは期待できない。ただ、クリエイティヴな仕事が次々と湧いてくるなんてことは絶対ないから、レスト期間はとても大切なんだね。強制、強要して、ミルクを搾るみたいにアイデアがでてくればこんなに便利なことはないけど(笑)。だからプログラマーにはできるだけ自由な環境を作っている。

BEEP プログラマーにとって最高の条件をブローダーが保障してくれるわけですね。日本では夢みたいな話です。

ダグ けれど、そのかわり絶対に作品に対する妥協はしないよ。野心的で息の長いソフトを作るためなら時間とスタッフは惜しまない。だからブローダーのなかでエンターテインメントに関するプロジェクトは年間数えるほどしかないよ。あれも、これもと手をだすより、絞りこんだプロジェクトに徹底的にとりくむことがブローダーのスタイルなんだ。

BEEP ブローダーには元ディズニー・プロのグラフィックスタッフがいるそうですが、それも結局そういう姿勢の表れなのでしょうか?

ダグ そうだね。今のゲーム作りは共同作業が多いから。プログラマーにも得手、不得手はあるし、そのためにもスタッフは充実させている。ブローダーのサブルーチンを提供してプログラミングの援助をすることもあるし、グラフィックにもっと手を入れようという場合は、社のグラフィックスタッフが協力するわけさ。

2年間のブランクのあと突然送られてきたカラテカのプログラム

BEEP カラテカもそういうプロセスを経て作られたのですか?

ダグ いや、カラテカに関してはうちのスタッフはほとんど手を入れなかった。それほど最初からすばらしいものだった。

BEEP 作者のジョーダン・メックネアは古くからのお知りあい?

ダグ 初めて彼から投稿があったのが3年前。彼が19歳、エール大学の1年生のときだ。その作品は確かに技術的には優れたものだった。けれど何というか、非常に抽象的で、ゲームとしてはただシューティングするだけなんだ。そこでぼくと弟のゲーリーとで長い長い3ページにもわたる手紙を書いた。いわゆる〝お断りの手紙〟というやつだ(笑)。

BEEP ロードランナーのダグ・



スミスももらったというやつですね。その手紙は具体的にどういうことを書いたのですか?

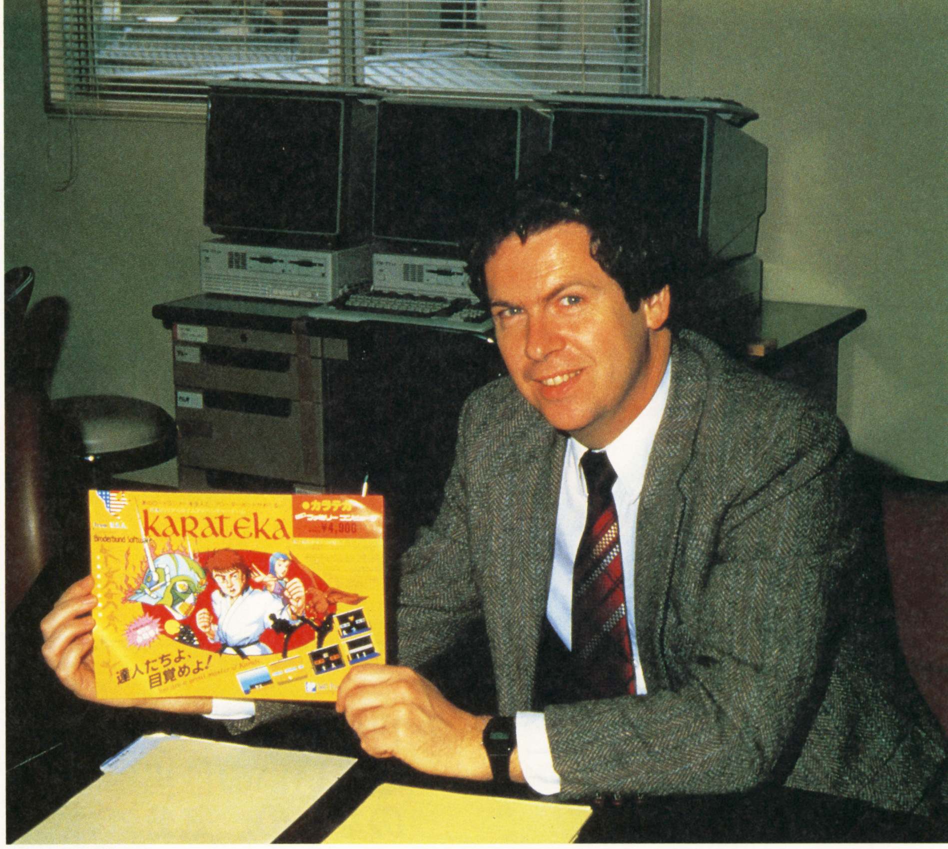
ダグ ようするに今のゲームは映画作りと同じなんだよね。テーマがあり、ストーリーがあり、細かなプロットがある。だからブローダーには作家やアニメーターというスタッフがいるわけなんだ。そこでジョーダンにも、もっと人物を入れたり性格づけをしないと製品化はできないと書いて送った。つまり、ただシューティングするだけじゃなく、なぜシューティングするのか考えてほしいと書いたわけさ。そしたら売れるものができるかもしれないとね。

BEEP ジョーダンから返事はきましたか?

ダグ うん、2年たって1本のプログラムが送られてきた。それがカラテカだってわけさ。

BEEP なるほど。そういうケースというのは多いのですか?

ダグ いや、ほとんどないね。ブローダーには1日に5本くらいプログラムの投稿があるけど、製品化に辿りつくのはアバウト0さ。



ヤンキースタジアムで落としたコンタクトレンズを見つけるくらい難しい(笑)。それにジョーダンに送ったみたいに"お断りの手紙"を送ると、大抵のプログラマーはヤル気をなくすんだよね。ジョーダンの場合も、2年も音沙汰なしだったから、もう返事はこないだろうと思っていたんだけどね。

BEEP そうしたら1本のプログラムが送られてきた。それがカラテカだった……ずいぶん、ドラマティックな話ですね。

すぐれたゲームというものは心で感じとれるもの



BEEP その3ヵ月間というのはどういうことをしたわけですか?

ダグ アイデアに関してはほとんど手は入れなかった。製品化するために要素を一部削ったりしただけさ。たとえばカラテカにはタカがでてくるだろ。最初はね、タカだけじゃなく、パンサーもいたんだ。これがよくできていてね。本当にパンサーのしなやかな動きがでていて……。でもメモリの容量で泣く泣く削ったのさ。

BEEP うーん、まぼろしのパンサーですか。

ダグ それでね、その3ヵ月の間、他にもいくつかぼくの意見をいったわけだ。そしたらジョーダンのやつ、ぼくはあの長い手紙のひとつひとつの指摘にこうして完璧に応えた、それなのにまだダグはあれこれ望むのかと、さすがにプリプリしてね(笑)。

ダグ うん、でもジョーダン自身は本当に育ちのいいかわいい男の子という感じだけどね。この夏の3ヵ月間、カラテカをプロダクトラインにのせるために、最後のシェイプアップをしたんだが、彼はその間ずっと我が家に泊まっていてね。今までにも多くのゲストを泊めたけど、21歳の男の子がちゃんとベッドメイクするなんて彼が始めてだ(笑)。世界観が変わったよ(笑)。それに料理もわりとうまかったし……(笑)。

BEEP プリンセス・マリコの名前はどうして決まったのですか?

ダグ ジョーダンから日本のお姫さまで最も美しい名前は何だろうと相談を受けたのさ。ブローダーには日本人の女性スタッフもいるから、彼女たちをまじえてみんなで話しあったわけ。ちょうどあの「将軍」のお姫さまがマリコだったしね。それでマリコ姫に決まった。アメリカ市場では一番受け入れられやすいと思ってね。

BEEP カラテカはすごい人気だそうですね。

ダグ おかげさまでね。発売して間もないが、このままだと確実にロードランナーやチョップリフタークラスになるだろう。

BEEP カラテカのすばらしさはどこにあると思いますか?

ダグ 第一にグラフィックの美しさ。これからのゲームには欠かせない点だね。それにシンプルなストーリー。シンプルだけど我々をエキサイトさせるすべての要素が揃っている。カラテカはブローダーバンドの名に恥じない作品だ。

BEEP 最後に、ゲームプログラムを選択するときの基準はどういうところにあるか教えくれませんか。

ダグ それは難しいな。一般論でいえばゲームのポリシーというか、テーマをはっきりさせるということ。息長く何度も楽しんでもらうゲームもあれば、とにかくグラフィックが美しい、見て楽しいというゲームもあるからね。だけど、どっちにしろ、選択するときというのはインスピレーションというか、心で感じとるものだよ。最初の15秒で何も訴えてこないゲームはダメだね。

BEEP なるほど。ゲームはもう一種の総合芸術なんですね。ディスプレイは作者とプレイヤーの心がふれあう舞台というわけで……。

どうも今日はお忙しいところをありがとうございました。これからもすばらしいソフトをたくさん作ってください。BEEPも期待しています。

ダグ サンキュー。カラテカが、大勢のファンのいるファミリーコンピュータで、しかもこんなに早く日本に紹介できるなんてラッキーだ。

どうかひとりでも多くのファミコンファンがエキサイトしてくれるよう祈っているよ。

LUNAR BALL ルナーボール



●ポニカ●ライター/松川行一

ビリヤードのプロをハスラーという。勝負師だからカッコいいのは当然。TVの画面は小さいけれど、なんのなんの、気分はもう一流ギャンブラーなのだ！

キミも今日からハスラーだ!!

君たちのなかでビリヤードや撞球（どうきゅう）とかいったものを知っている人はいるだろうか。「緑の台のなかでする玉つき」ぐらいはわかるだろうが、実際、どんなモノであるか知っている人は少ないだろうし、やったことのある人なんていったら、20人にひとりもいないんじゃないかな？

そこで、これから僕が、ビリヤードゲーム「ルナーボール」を説明するにあたって、知っておいてほしいビリヤードに関する基本知識を伝授することにしよう。

ビリヤードっていうのは、西暦400年頃、ギリシャで生まれた歴史のあるスポーツなんだけれど、とりあえず、つまんない歴史はさておき、「ルナーボール」に出てくる〝ポケット〟というビリヤードゲームについて簡単に説明しておくことにする。

まず、玉は通常16個（ルナーボールの場合はとくに決まっていない）あって、そのうちの1つが白い玉、残り（的玉）には他の色がついている。そして、白い玉（専門的には手玉という）を長い棒（キューという）で突っついて、どれだけうまく、色のついている玉（的玉）を穴に落としていくかを競うのだ。

ところで、この「ルナーボール」、手玉の他の玉は最高7つまでしか出てこない。TVのブラウン管が小さくて、きめ細かい表現ができないからしかたがないのかもしれないね。でも、60面ものバリエーションがあって、フリクション（盤上の玉のころがりやすさ）などを自分で設定できるし、こちらが望めば、ファミコンがお相手（なかなかこれが手強い）してくれるという、いたれりつくせりのサービスなわけ。

もちろん、彼女と2人っていうのもOK。時間でどうのこうのということはないから、ジックリと作戦を練ることもできるし、本物のビリヤードと違って、キューの扱い方を極める必要もない。つまり、好きなときにすぐビリヤードを楽しむことができるのだ。

初級テク

とにかく、色のついている玉を落とすには、ねらう場所が肝心。適当に当てても落ちることはない。まず、穴の中心から、落とす玉（的玉）の中心まで直線をひいて、手玉（白い玉）の中心がその線上に来たとき、的玉に当たるようにねらいを定めればいい。これが原則。

このときに、手玉が的玉に厚く当たる（図1参照）と的玉の動くコースは、手玉の動いてきた直線上に近く進む。また、逆にかする感じで当たれば当たるほど、的玉のコースは右や左にズレる。的玉を直進方向より右や左にコースを分けるには、たとえば右に進ませたいときは、手玉を的玉の中心より左側にぶつける。左に動かしたいときは、その逆でいい。

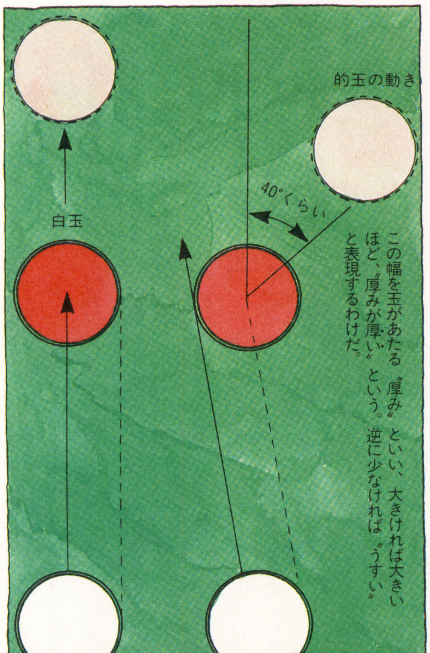
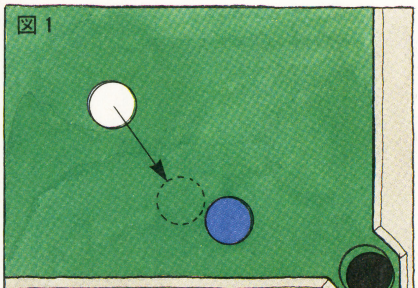


図1



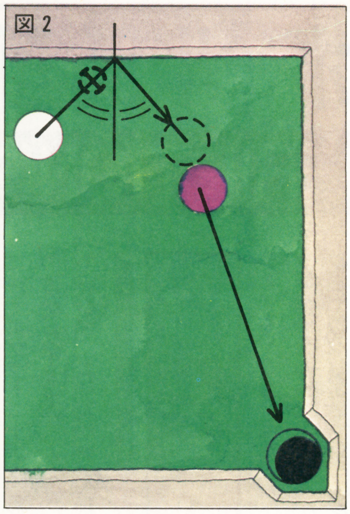


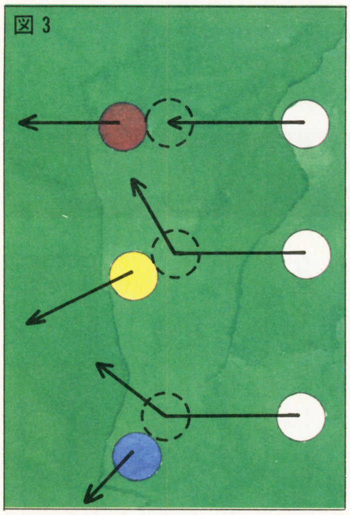
中級テク

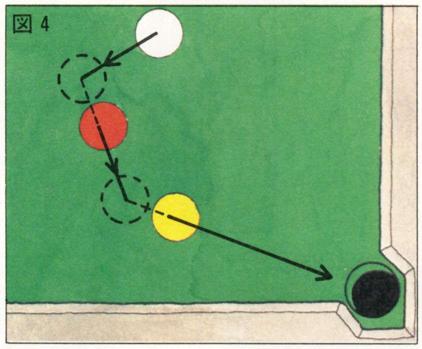
手玉を壁に当て、反射させて的玉をねらうというテク（図2参照）。もちろん、手玉は反射後、原則の位置（初級テク）に行くようにすること。すぐに気づくだろうが、うまくねらうのは、なかなかむずかしい。的玉を壁に反射させて落とす「バンクショット」くらい身につけたい。とにかく、玉は壁に入った角度と同じ角度で出ていく。問題なのは、手玉が的玉に当たった後、どこへ行ってしまうかだ。ヘタをすると、穴に一直線という場合（スクラッチ）もある。よく計算してやってほしい。くわしくは図3を見ること。

上級テク

どんどん上達するにつれ、手玉を的玉に当て、その的玉を使って他の的玉を落とす（コンビネーションショット、図4参照）など、もっと複雑な手法で玉を落としていけるようになる。とにかく、玉は思いどおりのところに行くハズだから、十分計算できるだろう。



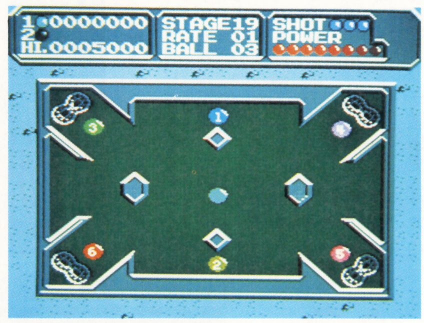




★コンビネーションショット
さらに複雑になると玉A、Bを利用してダブルコンビネーション、トリプル……もある。







▲19面パターン。▼33面パターン。



●孝一君の場合——算数の好きな孝一君は、トレーシングペーパーを画面にはって、玉の配置を写し取ります。定規と分度器を片手に、力学の法則をもとに作図していくのです。

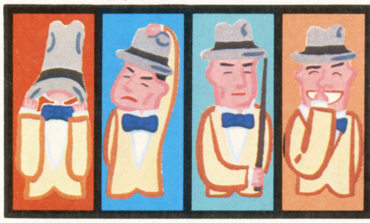
そして、綿密に計算した上で、1発ずつ打っていくのですが、このような人こそこのゲームでは良い点をマークするのかもしれません。まあ、ここまでしなくても十分楽しめますから、さっそく、チャレンジしてください。

60面攻略法

とにかく、たかがビリヤードだと思う人もいるでしょうが、60面という途方もない画面数が、次々に準備されているんだからオドロキです。

60面すべてが異なった面というわけではありませんが、だからといって、甘くみてはいけません。同じような画面でも、玉の位置が違っていたり、反射させる壁が微妙に変化していたりするのです。

以降の攻略法では、標準状態であるフリクション32のときに、十分役立つように書いてあります。原則を頭に叩きこんで、冷静にチャレンジしてください。といっても、ゲームだから冷静になんかなれないかもね……。

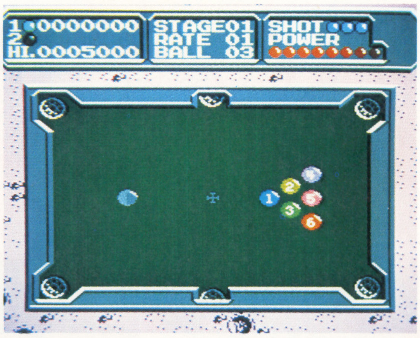


ルナーボール60面の解説

標準状態FRICTION(マサツ)32のとき

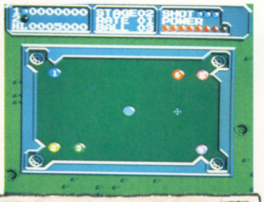


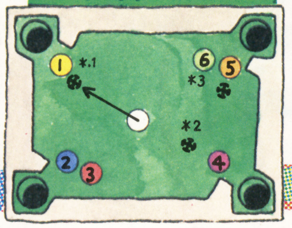
まず、①のまん中をねらってそこから2つカチカチと下に動かし、パワー最大で打つこと。すると、④が入る。これが大切。これこそビリヤードというオーソドックスな感じの面だから、この面が一番親しみやすいんじゃないかな? とにかくポケットコーナー(角の穴)の方が、サイドポケット(壁についている穴)より入りやすいから、できればそっちをねらうべし。





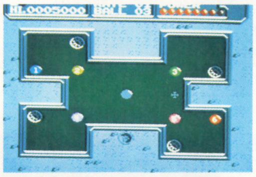
とてもやさしい面だ。パーフェクトは十分ねらえる。まず①をまっすぐねらおう。*1 つぎに④をまっすぐねらって*2(ただしねらいは④までとどかないはずだから慎重(しんちょう)に)次は⑤の次でねらえる。あとは、君の工夫次第で臨機応変(りんきおうへん)にのぞめばよい。とにかく簡単なうちは、レートと点を考えよう。

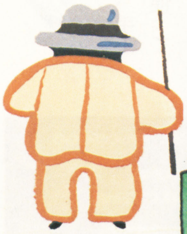


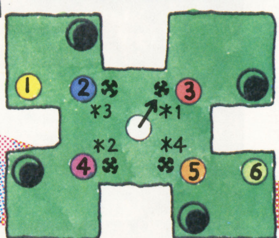




かなりむずかしい面だ。この面をクリアできれば、君も初級から中級になったといえる。まず、原則にしたがって、③を落として*1 ④の順で落としていこう。*2 パワーは4か5といったところ。ここまではやさしいのだが、①と⑥をはじからはじき出すのが大変だ。それには、②*3や⑤*4を使って思いっきりハイパワーで①や⑥に当てるのがいい。①⑥をのこしたまま②や⑤を落とすと、自爆(じばく)しかねないぞ。

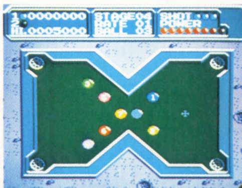


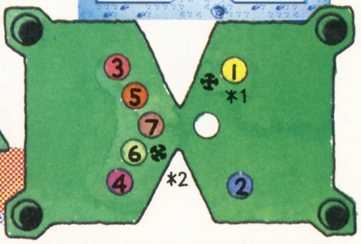






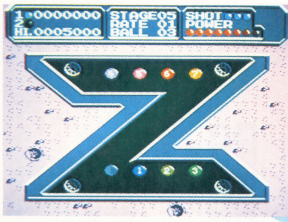
自分の玉を落とさないように気をつけなくてはいけない。まず①*1を落とすのは無難(ぶなん)だろうが、⑥*2のわきあたりをねらってハイパワーでうつと、④がはじき出て入りやすい。また、その場に応じて壁反射も使いたい面である。工夫が必要だ。

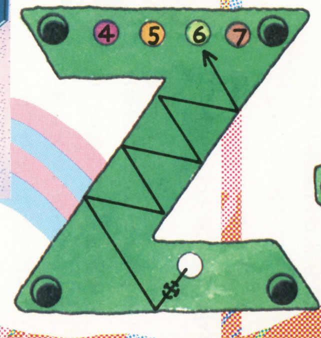






Zの面は、いよいよルナーボールの本性があらわれてくる面だ。とにかく、右に水平に打って③、*1 ②、①の順でかたづけてしまおう。でも、その次が難問。図をみよう。このようにして、フルパワーでねらえば十分うまくいくだろう。失敗すると、たいてい自爆(じばく)するので気をつけなければならない。これさえうまくいけば、あとはラクだ。変形でも怖(おそ)れることはない。



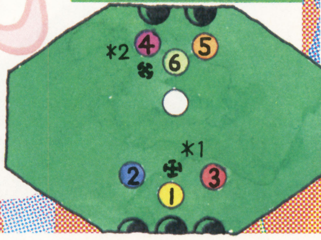




まず①をダイレクトにねらって落とす。*1 つぎに④か⑤をねらって落とす。*2 あとは、それぞれをうまくねらえばいい。パーフェクトをねらうのは楽勝(らくしょう)だ。こんな簡単な面のときは、点の低い玉から落としていき、レートを上げてから、点の高い玉を落とした方が得点は高くなるぞ! 反射を使いやすい。









ルナーボール60面の解説

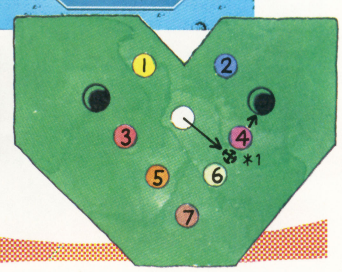
7面〜12面

7



この面は、自爆がとてもこわい面。慎重に。あまりフルパワーはつかわないようにしてプレイした方が無難だ。壁を使えばかなり安全にできる。まず弱めに打って④を落としてみる。*1 また、ねらわないで打っても、勝手に入ってくれるから、自分が動かないように、玉のまん中にフルパワーであてるのも有効だ。



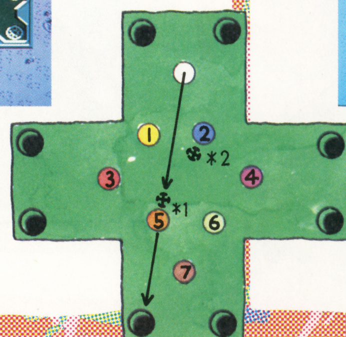


8



だんだん複雑になってきて、計算通りにはいきにくくなっているから、慎重にやっていこう。まず、⑤をまっすぐ落として、*1 次には②をまっすぐ落とそう。けっこうやさしいので、うまくねらえばパーフェクトも可能だが、あまりフルパワーで打つと、自爆してしまうから気をつけなければいけない。反射も使いにくい。

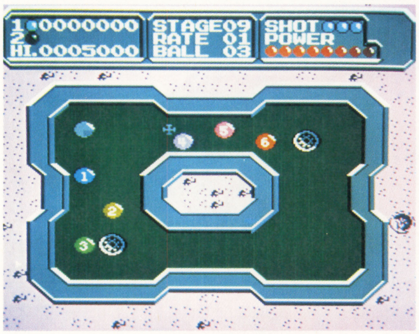




9



自爆もしにくいが、パーフェクトをねらうのは、絶対無理だろう。④にぶつけて⑥、⑤の順に落としてゆくまでは定石だが、そのあと①、②、③のあるところまで自分の玉をもっていくのが大変である。やはり5面のように、壁に何回も反射させてもっていくのがいいだろう。



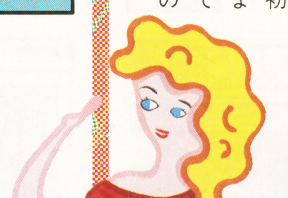


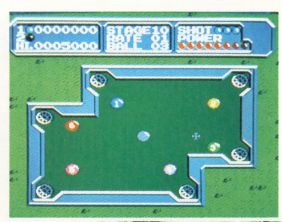
10

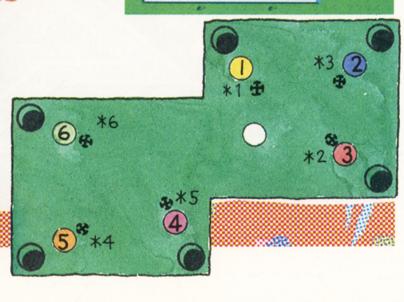


死ぬほど簡単な面である。なんとなく1面目と似ているが、それぞれの玉が穴の入り口にいるので、もっと簡単である。こんなのは絶対パーフェクトをとろう。

ハイスコアを目指すため、最初に①をねらおう。*1 次は③である。*2 まちがって②をねらうと、自爆してしまう。そして②、*3 ⑤、*4 ④、*5 ⑥、*6 の順でいけばパーフェクトだ。



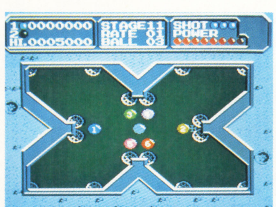


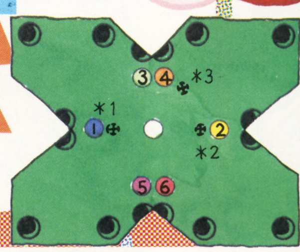


11



穴だらけの面なので自爆しやすいが、玉が入りやすいので、うまくやればパーフェクトもねらえる。また、左右まん中の穴が切れているようだが、しっかり落ちてしまうから気にしないように。①、②を*1 *2 順におとして、④を落としていけば*3 パーフェクトは楽勝だ。自分は当たった後動かないように、まっすぐに当てていかないと自爆する。7面目の解説をみてほしい。

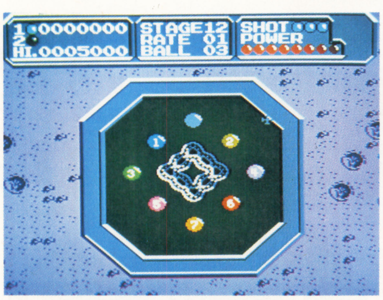




12



なんだか上下左右対称で、とってもきれい。だけど、簡単にまん中の地獄のブラックホールに落っこっちゃうんだよね〜。①のまん中にあてるのはいいんだけど、*1 次からは、反射させて他の玉の中心にぶつかるようにすると、けっこううまくいく。



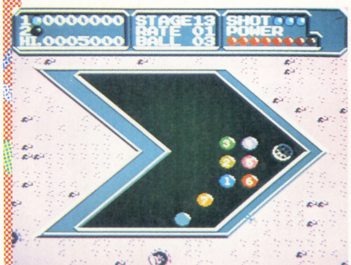
ルナーボール60面の解説

13面〜18面

13



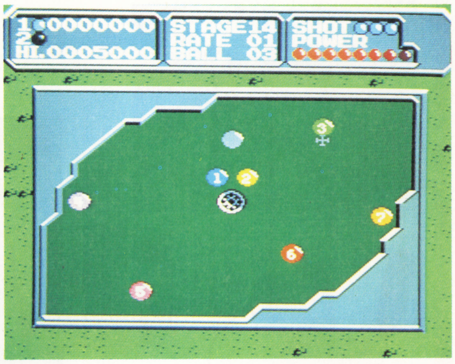
まるで⑦に思いっきりぶつけてほしがっているような面だけど、やっぱり⑦にフルパワーでぶつけてやろう。ある玉に当てて他の玉を落とすというテクをもっていれば、けっこううまくいく。反射も使えるし、ボーッとしてなければかなりやさしい面だ。パーフェクトをねらおう。しかしこれは、わかばマークか?



14



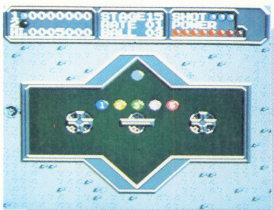
一見シンプルそうだけど、実はかなりややこしい面である。へたに右下と左上の壁は使わない方がいい。まず原則を使って①か②を落とす。このときに穴に自分の玉が落ちることはないから心配はいらないが、④や⑦のようにはじっこにつまっている玉は、他の玉を使って、はじき出すようにするのがいいだろう。

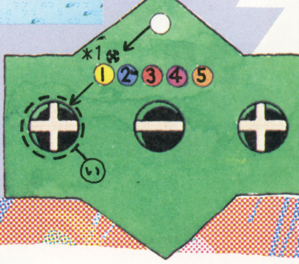


15



これまでで一番難しい面である。できれば、下半分に玉を行かせないことが大切だ。そのためには③を先にねらわないで、①に真正面から当てる*1。そして②に真正面に当てる。あとは、うまく工夫すればなんとかのり切れる。でも、この面で1個ぐらいボールをなくしても落ちこまないように。㋑の部分の柱は反射してくれる。

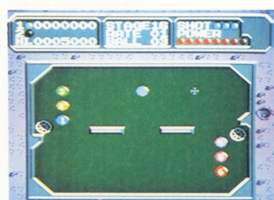




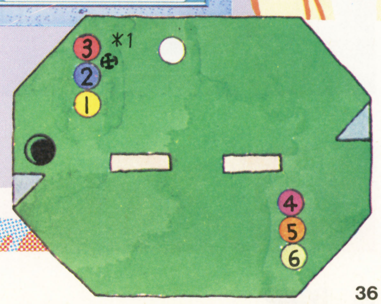
16



上半分と下半分に分けられている面で、なかなかユニークなのだが、パーフェクトをねらうのは断念したほうがよさそう。この面こそ壁を最大限利用しないといけない。まず②③のまん中をねらってフルパワーで打ち、*1そのあと③のまん中をフルパワーでねらい、左下の壁で①を反射させよう。



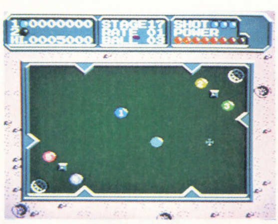


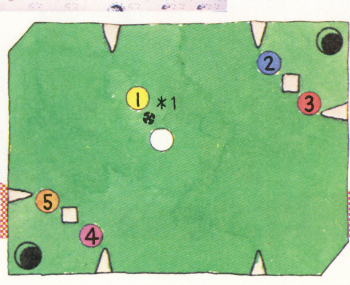


17



ピンが立っててピンボールみたいな面だが、まず②③④⑤はねらわずに、①を真正面からねらってみよう。*1きっとうまくいくだろう。あとはふつうにねらっていけば、パーフェクトはまちがいなし。ミスするなよ〜。②のあとや、④③のあとは⑤をねらおう。でもあまくみると、ドロ沼にはまってしまう。

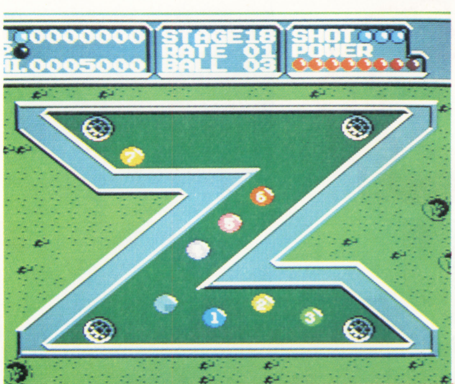




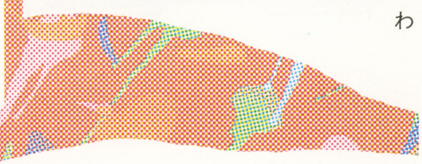
18



5面と玉の配置が変わっただけなんだよね〜。でもチョッチむずかしい。こんなとこで手を抜かないでほしかったけど、やっぱり壁を使った攻撃が有効。③、②、①の順に落として、5面のテクを使い⑥から落としていき、最後に⑦を落とせばそんなにおそれることはない。パーフェクトで点をかせげ!!





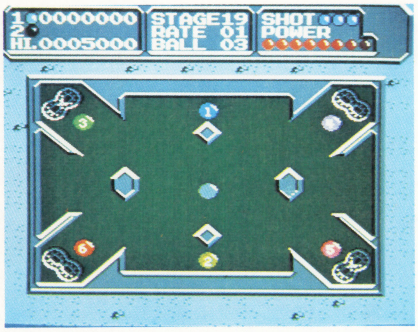


ルナーボール60面の解説

19面〜24面

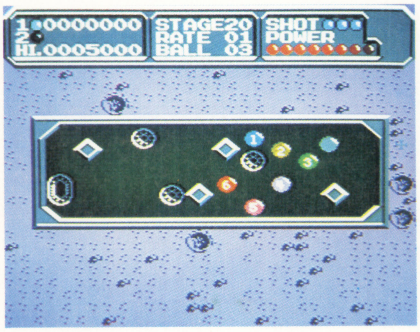
19

この面のパーフェクトはありえないので、慎重に。パワー2ぐらいで①か②の横に自分の玉を運んでから、それらをはじき出し、ジックリ処理していくのが堅実派といえましょう。また、左右中ほどにあるツノにかこまれたエリアに玉が入ったら、壁を使って反射させる手が有効だ。



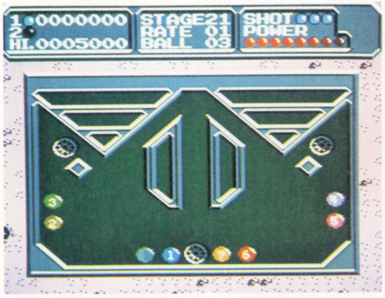
20

細長い面だけどあまり工夫はいらないみたい。パワーコントロールに気をつけていかないと自爆するけど、けっこういっぺんにたくさん落ちてくれるから、とってもラク。玉をあまり左の方にやってしまわない方が楽に運べる。とにかく、③にフルパワーで当ててみよう。でも、狭いところにつまらせるとつまらなくなるから気をつけよう。



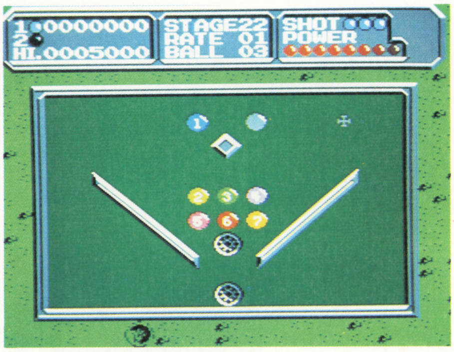
21

ぼくは、コウモリの顔と命名したが、とてもたのしそうな面。まん中のたて穴は、入ってしまうと出るのは不可能に近いので気をつけよう。まず①を落とし、左下の斜めの壁を使って③、②を落として④と⑤の間をねらおう。道はひらけるはずだ。あまり細い道に入っていかないようにしよう。でも、この面はむずかしいよ。



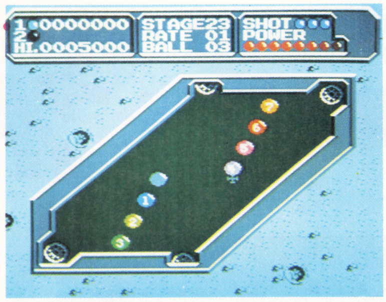
22

パチンコの大好きなぼくは、チューリップに見える面だ。①の処理はむずかしい。あと、右や左の下側に入れちゃうと、めんどうになるので気をつけたほうがいい。やさしそうでとってもむずかしい。④をねらうか①にするかだが、上の壁反射で①をねらった方が良い結果になるようだ。④を2回打ったあとが大変になり、いきづまる。



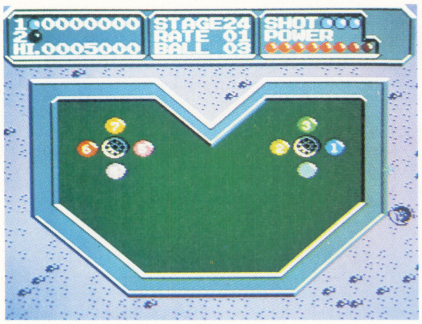
23

なんだかいびつな亀さんというべきか、水晶の結晶というべきかとてもやさしい面が出てきた。これこそパーフェクトボーナスが必要だ!! というわけで、④のまん中、①のまん中を次々とねらって⑤を落とし……と定石どおりねらっていけば、もちろんパーフェクト賞は君のものになるわけ。反射も使えるし、やりたい放題だ。



24

7面めを参考にしてくれればいいんだけど、このカマキリの顔みたいのを24面目に採用したのは、なんか意味があるのだろうか？ まず⑤をねらおう。つぎに②、左下反射で④、そのあと上反射で③、の順でやっていけば、ムリなくできるはずだ。パワーコントロールは大切だ。



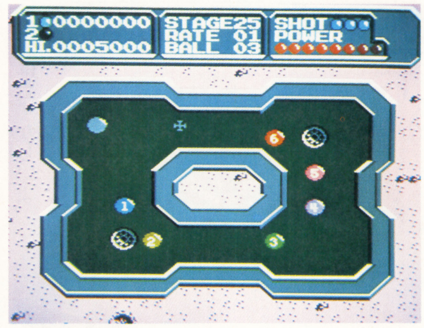
ルナーボール60面の解説

25面〜30面

25



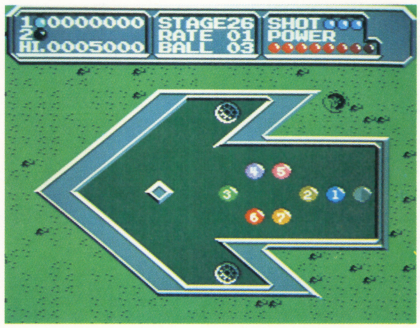
こんどはあの難問の9面目の再来だ〜。実にむずかしい。まあパーフェクトはむりでしょう。持ち玉をへらさないように、コツコツとやってゆけばよいですね〜。まず⑥か①をねらいましょう。くわしいことは、9面目の解説を見てね!! 非常〜にむずかしい。これが突破できたら上級です。



26



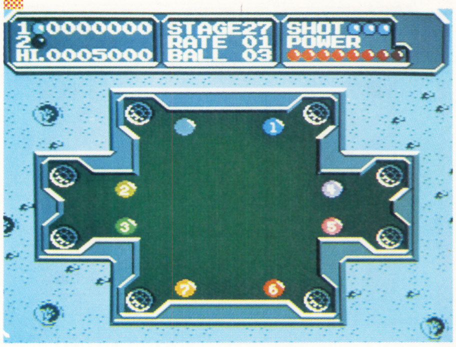
出た〜。左むき矢印の登場です。できるだけ右側の壁を使って反射させ、玉を左側におい出してやりましょう。まずは①のまん中にダイレクトでぶつけて、③と②、①を順に落としていき、あとは右側ぶつけて落としていきましょう。やさしいし、とてもたのしい面ですよ。



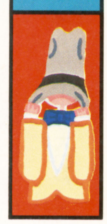
27



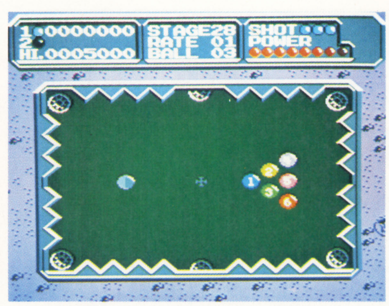
こんどは8面目と同じ形ですが、さらにやさしくなっています。もちろんパーフェクトねらいでしょう。まず①から順番に③、④、②、⑤、⑦、⑥の順で落とすことができれば、パーフェクトですが、強さを調整しないと、自爆してしまいます。原則に忠実に!! が大切ですね。



28



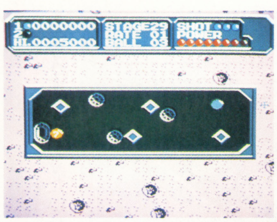
出えた〜あっ。反射計算もできない必殺のこぎりギザギザの面だあ〜っ。ちゃっかり玉の配置が1面と同じでも、むずかしさはぜんぜんちがうぜ!! ギザギザに玉がはまっちゃうと、さあ大変。でもやっぱり1打目は1面目と同じだと、1個は落ちてくれるんだよね。あまり反射をあてにしないで、原則にしたがってやってほしい。



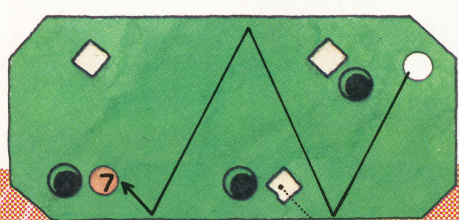
29



なんだこれ〜。20面に玉1個だけなんて、手抜きの面だ〜。なんていってないで、パーフェクト1発ができるんだよね。1本の柱を目印にして、反時計まわりに17コマ動かしてフルパワー1発で下の図のように⑦が落っこっちゃうわけ。この面は1打で終わっちゃうから気分そう快だね。ノロノロやってると失敗するぞ!!



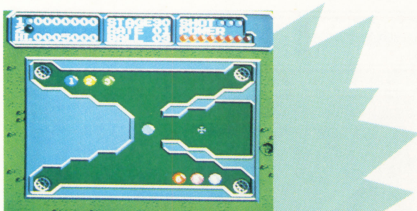


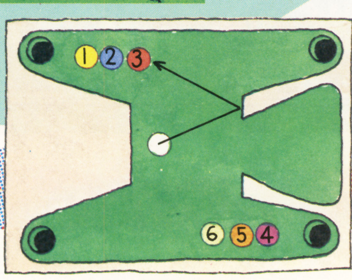


30



や〜っと、とりあえず半分の30面です。これも反射は使えないし、苦戦を強いられるのは見えてますが、図のようにフルパワーで反射させましょう。必ず1つは落ちるはずです。それからは、慎重に、パワーを出しすぎないように。右側の部屋のような部分に入ると、出すのがやっかいです。







ルナーボール60面の解説

31面〜36面

31



16面と同じ盤面だが、玉の配置がチョッチ違っている。自爆することは少ないから、思いっきり打ってみよう。図のように上の壁に反射させて、まん中の壁のくぎれているところから①を下半分に送るようにすると、うまくねらえば⑥が入る。パーフェクトをねらうのはむずかしい面だ。16面の解説も参考にしてほしい。

32

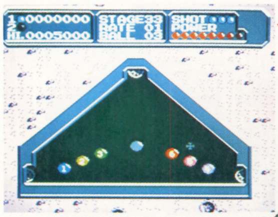


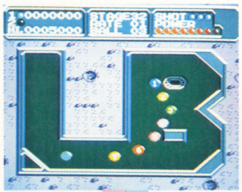
LBのアルファベットを横にならべてつくられた面である。とてもやさしい。とにかく自分の玉がLのたてに入らないように、またBの上半分に入らないように気をつければパーフェクトはラクだ。まず⑦が⑥の真正面に当たるようにねらってフルパワーで打つと、ほとんどの玉がBの上半分にあつまる。また壁の利用も有効だ。

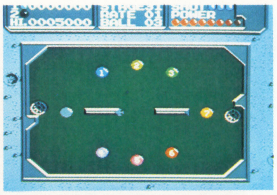
33

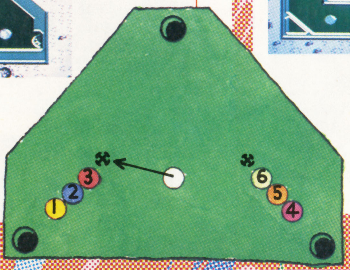


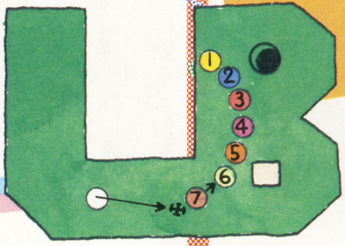
おにぎり三角むすび面と名づけよう。もうこれは初歩の初歩。自爆だけ気をつけていけばなにもこわがることはない。当然パーフェクトはもらいだ。①、②、③と④、⑤、⑥はそれぞれ一直線だから、③が②のまん中に当たるようにねらっていく。それをつづければいい。

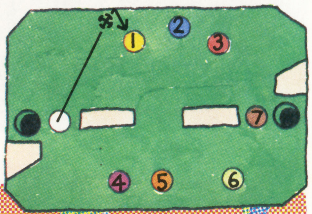














34



14面の玉の位置が変わっただけの面。ヘタをすると自爆しかねないので、反射を多用してうまく落としていこう。できれば自分の玉は当たったあと、動かないような当て方がいい。少し高度かもしれないが、下図のように2度反射のテクを使ってはじめたい。きっとうまくいくはず。左上と右下の階段は見当がつけにくい壁だ。

35

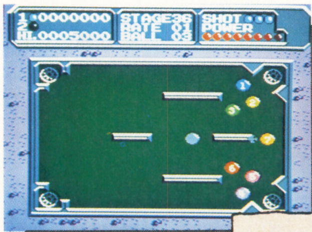


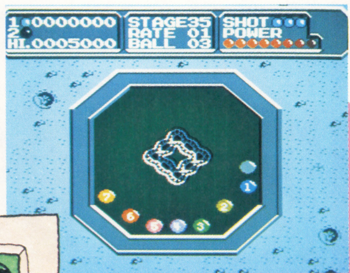
12面目と同じだが、やはり他の玉の中心をねらって打つしかない。自分の玉は簡単に落ちてしまうぞ!! 1発目は①をねらうが、2発目は気をつけよう。勢いあまると、他の玉におし出されて落ちてしまうから、加減も大切だ。よく計算して反射させよう。

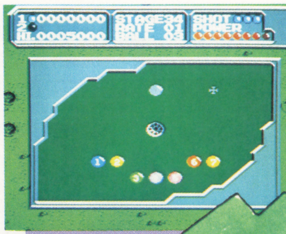
36

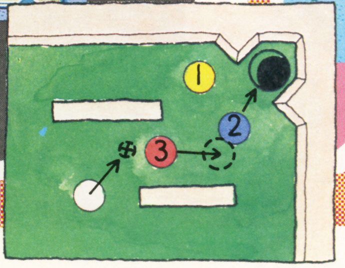


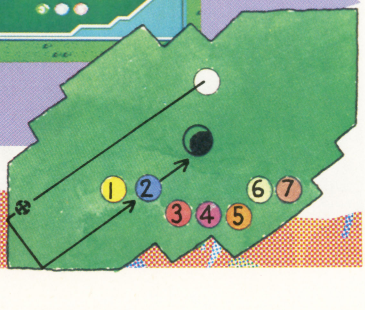
またもや難しい面。他の玉をその他の玉のねらったところに当てるというテク（下図）を身につけてないと、1打目に苦労する。まずは、下図のように③を②に当てて、落とすようにする。⑥と⑤も同じ。自爆することはあまりないから、思いっきりやろう。しかし左側の穴は入りにくいから、右側に入れるように努力しよう。











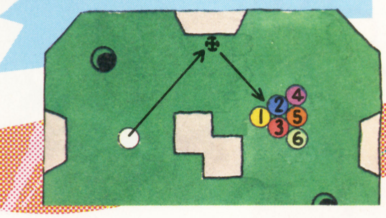
ルナーボール60面の解説

37面〜42面

37

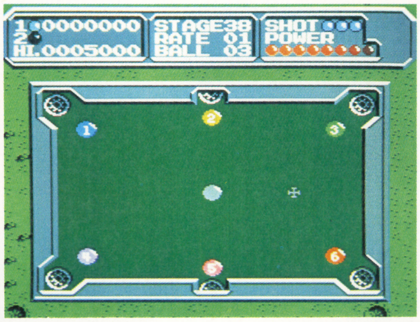
最初、ひと目見たときはビックリするが、大してむずかしくない。上に反射させて、玉をバラバラにしてからはじめ、適当に打っても1個ぐらいは入る。あとは反射などを使って、たんねんに落としていけばよい。大してむずかしくない。がんばろう。





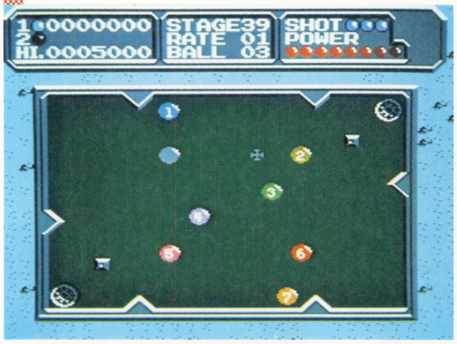
38

1面と同じだが、とんでもなくやさしい。もちろんパーフェクトをとろう。高得点のとり方は、まず①をおとして④、③、⑤、②、⑥の順がいい。パワーは5ぐらいが自爆の心配もなくていいだろう。ハナ歌まじりでポンポンやろう。ビリヤードがたのしくなってしまう面。



39

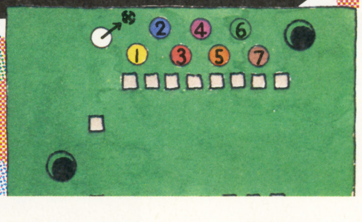
17面と同じ面だ。玉の位置にあまり規則性はない。②はふつうに落とせるだろう。あとは臨機応変としたいが、①や⑦は自分の玉じゃなくて、他の玉を使ってはじき出したいものだ。⑤は④を使っていきなり落とせる。自爆しにくいし、けっこうラクだ。ただし、パーフェクトはつらい。



40

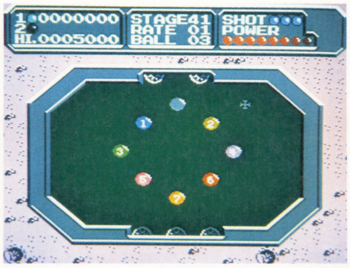
いきなり①にぶつけて⑦を穴におとしてやりたいが、そうはいかない。たくさん1列にならんでいる柱にひっかかって、他の玉が右に行くどころか、自分の玉がはねかえされて、左側の穴に落ちて自爆しかねない。①と上の壁の間をねらい、ゆっくり、すきまからおい出そう。





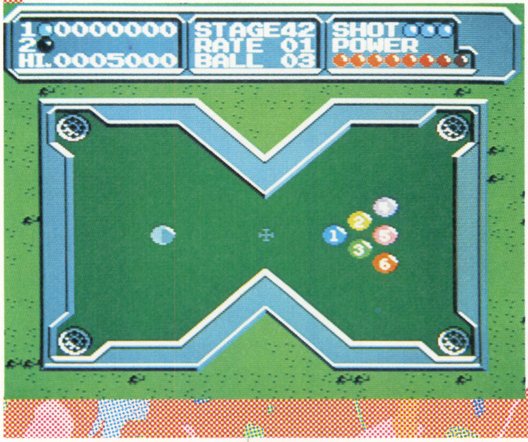
41

6面と同じだが、ややむずかしい。まず⑦を落とすのが無難だろう。つぎに②の順で落としていくのだろうが、平凡な面だ。反射や、その他のテクをみがくのには良い面かもしれない。飽きずにやって下さい。



42

なつかしい4面目と同じです。どういうふうにねらっても、1発目では玉が穴に落ちない配置になっているので、とりあえず①のまん中にあてて、それからがんばろう。自爆しやすいから気をつけて打つのは当然。また、その場に応じた壁反射をうまく使うと、けっこうスンナリといく。4面目を参考に、工夫と努力を惜しまないように。









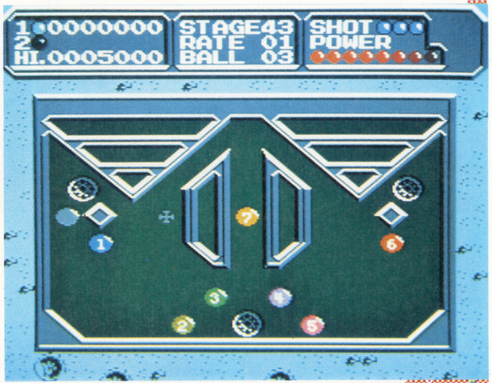
ルナーボール60面の解説

43面〜48面

43



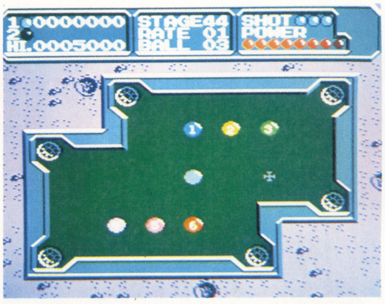
21面のコウモリの顔の再来である。よくみるとセミの顔ともいえるが、異様な面だ。⑦がまん中の通路に入っているのがやっかいだ。このような方法は邪道かもしれないが、1発目はねらいを②のまん中にあてて、フルパワーで打ってみよう。きっとうまくいくはずだ。⑦の出し方は、最後に自分で入っていくしかないだろう。



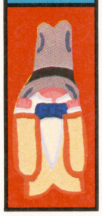
44



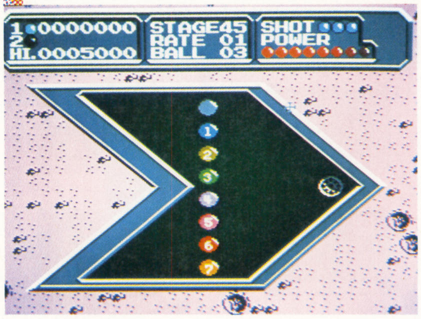
あのやさしい10面と同じだが、やはりやさしそう。こんなやさしい面は、特別な攻略法なんてなくても入れやすい。点の低いものから落としていき、パーフェクトボーナスをもらうだけだ。とにかく③から慎重に落としていくことだ。原則に忠実にいこう。



45



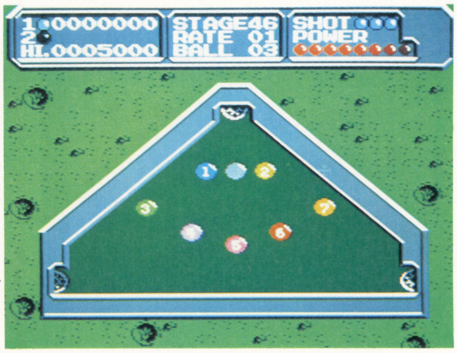
わかばマークの13面と同じだが、玉の配置がだんぜんむずかしい。1発目をどうすればいいのか見当がつかないが、やはり①をぎりぎりねらって穴に落とせる。あとは簡単。でもパーフェクトでこの面ができたら、あなたはえらい!! いろいろと考えてみてくれ。



46



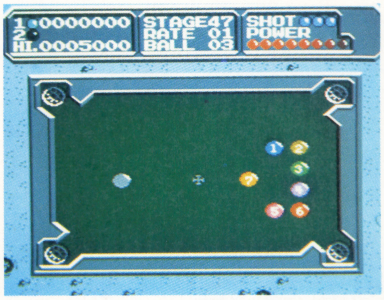
またもや、おにぎり三角の33面が出てきました。この形の面はやさしいので、パーフェクトをねらいたいところですね。④か⑥からふつうに落としてゆくのが定石通りというところでしょうか。まちがっても⑤なんかをいきなり真正面からねらわないで下さいね。あまり神経つかわずに思いっきりやれば、たくさん落ちてくれます。



47



あの2面はとってもやさしかったのに、47面ときたら、はんぱじゃなく、第1打がむずかしい。1発目で玉を落とすのはほとんど無理でしょう。気長にやって下さい。2発目からはとてもやさしいでしょう。ゲームはコツコツやることが大切です。がんばろう。

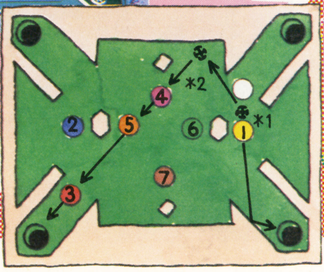


48



あのややこしい19面がやってきた。まず①をねらうでしょう。*1 つぎは、上の壁に図のようにフルパワーで反射させて④に当てよう。⑤が④によって押し出されて、③が落ちる。ぜひやってみよう。うまくいけば⑤も落ちる。あと②を出すのがなかなかやっかいだ。くわしくは19面の解説も参考にしてほしい。





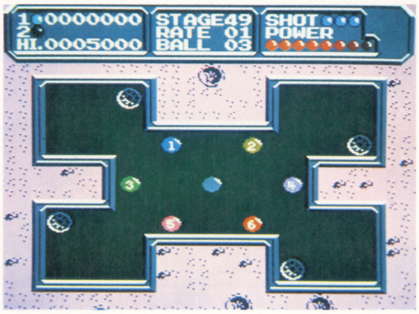
ルナーボール60面の解説

49面〜54面

49



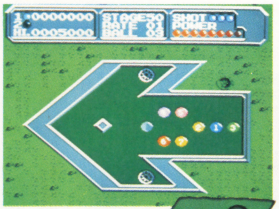
あの3面と同じだが、こんどは失敗しなければかなりやさしい。もちろんパーフェクトをねらおう。まず②か⑤をローパワーで落とす。あまり力があまると、有利な今の状況をこわすことにもなりかねないし、自爆してしまうこともある。とにかく、適度なパワーをえらぶことが大切。



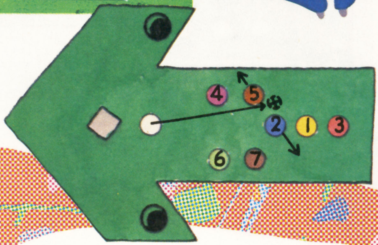
50



あの矢印の26面がまた出てきた。基本的な攻め方は26面と同じで、できるだけ右の壁を使って玉を左方に出していくわけですが、最初の玉の配置がなかなかやっかいなので、②と⑦か②と⑤の間をねらって当ててみよう。有利な展開になっていくでしょう。当てた玉がはね返ってくることも計算に入れないと自爆することもあります。



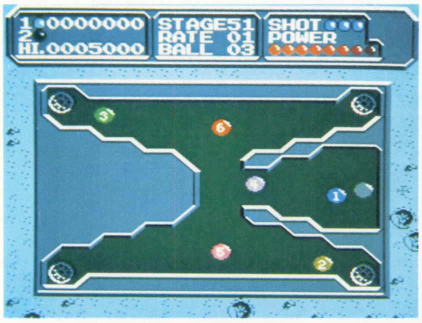




51



30面で、さらにむずかしい展開になっています。なにしろ①と④と自分の玉がやっかいなところにいるので、とにかく外に出してしまうことを考えよう。①に思いきり当てて、④を外に出し、つぎに①を出すぐらいの手間が必要ですが、一度出してしまえば面クリはやさしいでしょう。ユニークな面です。



52



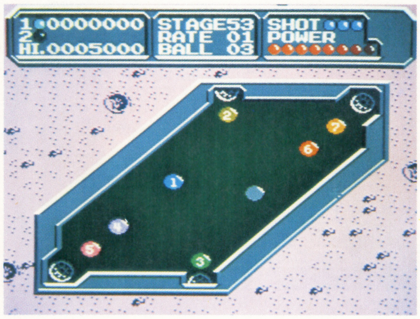
28面ののこぎりギザギザの面がまた登場。反射計算ができないのでやっかいだ。玉の配置もやっかい。一見②はねらえば入りそうだが、のこぎりにひっかかってむり。⑦から入れていこう。あとは原則にしたがっていくべし。ギザギザをやけになって使うと自爆してしまう。



53



あのやさしい23面と同じだけど、玉の配置がさらにやさしくなっている。⑥に当てて⑦を落とし、⑥を落とし、③、②を落として①を使って⑤、④を落とし、最後に①を落として、もらうはパーフェクトボーナスのみ!! でもまん中からすこしでもずれるとうまくいかないから、ねらいは冷静につけよう。



54



37面と同じ。すこしやさしい配置だ。まず①を軽くこなそう。つぎは②か③のどちらかやりやすい方をやろう。反射を使ってうまく自分の玉を動かしてゆけば、パーフェクトも夢じゃないが、あまり力を入れると自爆してしまうから気を抜けない。



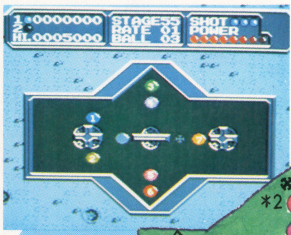


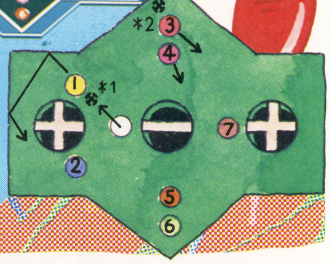
ルナーボール60面の解説

55面～60面

55

ルナーボールの60面のうちで一番むずかしいんじゃないかと思う。まず、①か②のまん中（ずれると自爆する）をフルパワーでねらう。*1 つぎに③とかべの間をねらって、ローパワーで③と④をつき出す。*2 上から下に行くときは、十字の形の柱を利用するといい。勢いあまらないように。いい忘れたが、15面と同じである。

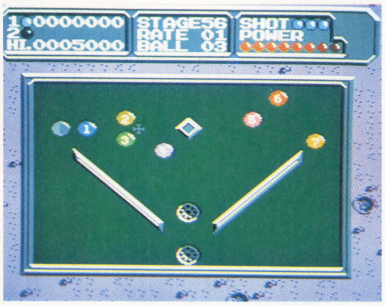






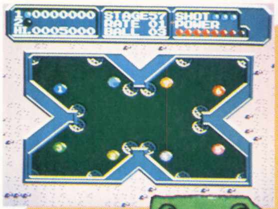
56

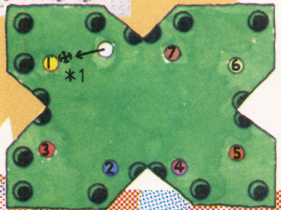
チューリップふん水の22面と同じ。前に出てきた面の再利用になってるんだよね～。やはり、ファミコンのメモリ不足からくるものだろうか？　しかたないよね。まずは①に真正面に当てて、③を落とす。つぎからはふつうにやっていけば簡単だ。22面の説明を参考にしよう。



57

11面と同じ面。しかしかなり玉の位置が微妙で、やっつけにくい。まずは、①に正面からあてる。①は落ちてくれる（ズレるとやばい）。次は、やや高度だが⑤に正面から当てて④を落とす。あとはこまかく、チョコチョコとやってかないと、ゲームオーバーになってしまう。かなりむずかしい面だ。

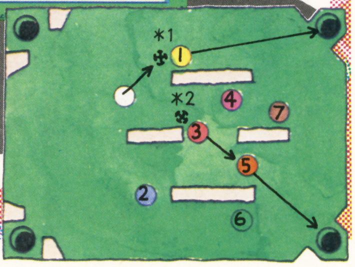




58

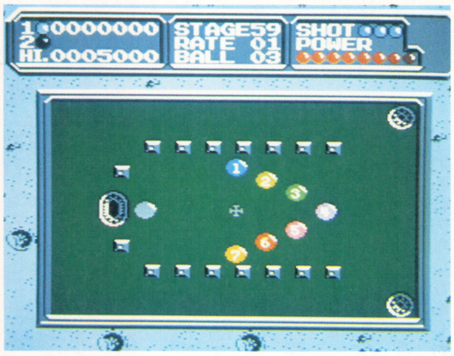
36面と同じで、テクニックが必要。まず①を落としてしまおう。あまり力を入れすぎないで落とそう。*1 パワーは5ぐらいでいい。つぎに、③が⑤に当たって⑤が落ちるようにする。*2 この順にやっていけば、けっこうラクだ。36面ほどやっかいでもなさそうだ。とにかく右側に落とすようにしよう。





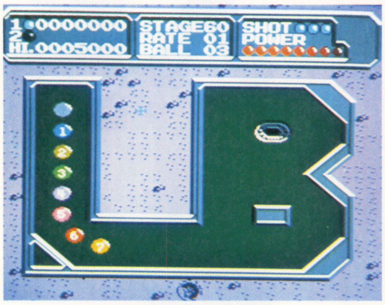
59

40面と同じ。それほどむずかしくない。上か下に2つカチカチと照準（しょうじゅん）をずらしてフルパワーで打つと、③と⑤が両方落ちこっちゃって、すごく理想的なパターンになっちゃう。とにかく、上と下のせまいところに玉を入れないようにする。柱を反射に使わないこと。そうすればパーフェクトもできる。右側の壁もつかってみよう。



60

ついに最後の60面。60面は偉大だ。でも、せっかく最後なんだからオリジナリティーがほしかった。左側の部分に玉をのこさないようにすればいいから、とにかく下向きに思いっきり打っていけばいいでしょう。あとは32面を参考にしてほしい。おもしろい面だ。





ポートピア連続殺人事件

●エニックス　●ライター／有効射程5メートル

アクションゲームが、ファミコンのお家芸のように思われていますが、じつは、アドベンチャーゲームも得意だったのです。BEEPERのなかには、初体験、なんていう人もいるかもしれませんが、とにかく、病みつきになることは確実なので、ジックリ、ネッチリ、事件解決まで頑張ってみましょう。

アクションゲームですか……きらいじゃない。きらいじゃありませんけどね。あー、そのー、つまり。ぼくは、産まれて1週間目に、反射神経ぜんぶちぎっちゃいましてねぇ。いえ、産婆さんが踏んづけちゃったんですよ、神経をね。

そういったわけでアクションゲームはあまり得意じゃないんだなぁ。いやあ、好きですよ。好きだけどね……などとブツブツいいながら、ひとり寂しく必死にゼビウスの4面をクリアしようとしているあなたに朗報！

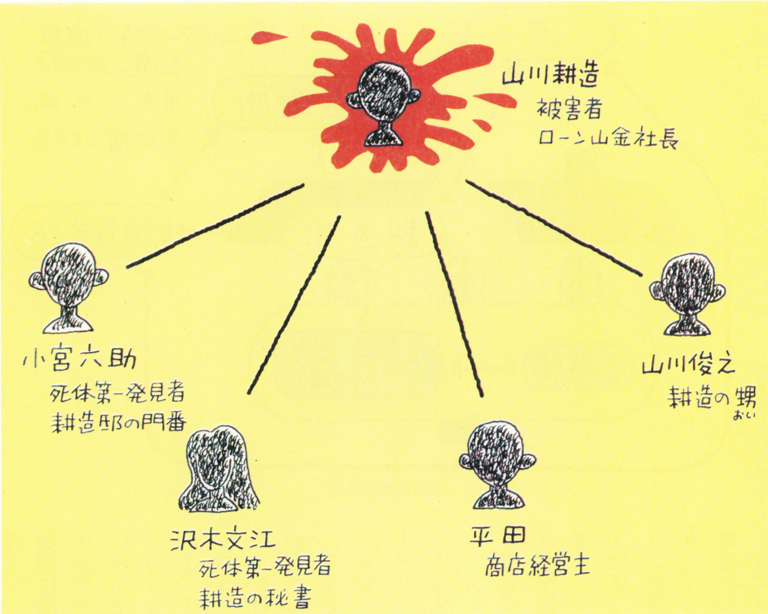
ついに、これまでアクション一辺倒だったファミコンに、《アドベンチャーゲーム》が出現しちゃったわけだ。これでもう、反射神経はいらない！　裏ワザ、必殺ワザよさようなら。いよいよファミコンは、知性の時代に突入したのだ。

――この冬、ファミコンは知的なタコイカ――思わずコピー作っちまったぜい。

なになに？　「アドベンチャーゲームってなーに？」だって？　ふふん、なるほど。きみ、パソコンのゲームのことは、ご存知かな。え？　「知ってるけど、やったことはない」って？　うん、ファミコンしか持っていないきみならば、それも仕方ないかもしれないね。じゃあ、《アドベンチャーゲーム》というのが、どんなゲームなのか、簡単に説明しよう。

ところでその前に。おい！　おまえ。そこで立ち読みしているおまえだよ！　立ち読みは、法律で罰せられることになってること、知らなかったのか？　知らなかったのなら、いま知ったわけだ。さあ、すぐに悔い改めて、この本を買いなさい。そしてこの続きは、家に腰をすえて、ジックリと読んでくれなくっちゃだわ。

というのは、冗談ね。



登場人物相関図

ファミコン初のアドベンチャーゲーム!!

コンピュータでプレイできるゲームには、大きく分けてふたつのカテゴリーがある。

ひとつは、ファミコンでもおなじみの、アクションゲーム。こいつは、もっぱら反射神経と勘、それに指先のテクニックが物をいう。《ゼビウス》や《マリオブラザーズ》、《スターフォース》などは、その典型的な例だ。だいたい、ぼくのように反射神経に不自由している(つまりニブい)人間は、この手のゲームがあんまり得意じゃない。

ふたつ目は、それ以外のすべてのゲーム。《BEEP》でおなじみのロールプレイングゲーム、将棋、チェス、パズル、シミュレーションなどのゲームは、すべてその部類にはいる。つまり、思考ゲームというやつ。もちろんアドベンチャーゲームもその一員だ。こちらの方は、スピード、テクニック、器用さなどにあまり関係なく、ただジックリ考えることさえできれば、だれにでも楽しむことができる。まあ、そのぶんオジン臭いなんていわれるかもしれないけど、コンピュータを相手にゲームしているという醍醐味は、こちらの方が強いんじゃないかな。

さて、アドベンチャーゲームというのはひとことでいえば謎解きゲームだ。プレイヤー、つまりきみは、ゲーム製作者が紡ぎあげた謎の糸を、一本いっぽん解きほぐして、ゲームのなかに設定された目標を達成する。

アドベンチャーゲーム発祥の地アメリカでは、このゲームのことを《電子小説、エレクトリック・ノヴェル》などと呼ぶひともいる。それは、ゲームを進めていく過程が、あたかもひとつの物語を組み立てていくかのように展開するからなんだ。物語の主人公は、プレイヤーであるきみ自身。きみは、殺人事件を解決する探偵になったり、無人島に隠された宝を求める冒険者、あるいは凶悪なドラゴンを倒して、奪われた姫君を救い出す中世の騎士を演じたりするわけだ。

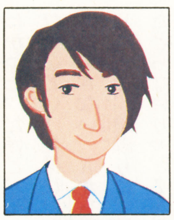
コンピュータは、次つぎと、プレイヤーがどう行動するかをたずねてくる。きみは、それに応えて、コマンドを入力していく。じつは、このことがこれまでファミコンにアドベンチャーが登場しなかった理由でもある。

もともと、キーボード付きの、いわゆる「コンピュータらしいコンピュータ」のために考案されたゲームだ。コマンドを打ちこむには、キーボードからというのが常識。だから、あのコントローラーしかないファミコンでアドベンチャーゲームを実現するのは、至難の技であったわけ。もちろん、ファミリーベーシックっていうキーボードはあるけど、それじゃそのユーザーにしか楽しめないゲームになってしまい、広くみんなが楽しむことはできなくなってしまう。

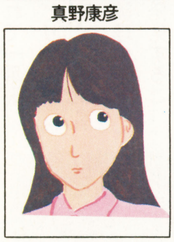
——じゃあ、ファミコンでアドベンチャーゲームをプレイすることは不可能なのか? ってーと、そうでもない。だいたい、世の中に不可能なんてことは、そうころがっちゃいない。

キーボードを使ったコマンド入力ができないのなら、コントローラーだけでインプットできる方法を作ればいい——《エニックス》の開発者たちは、そう考えた。そこで誕生したのが、《ポートピア連続殺人事件》なんだ。

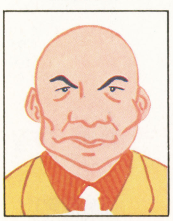
このゲームは、もともとパソコン用に製作されたアドベンチャー。



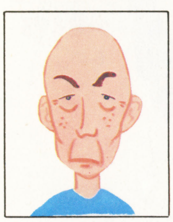
真野康彦



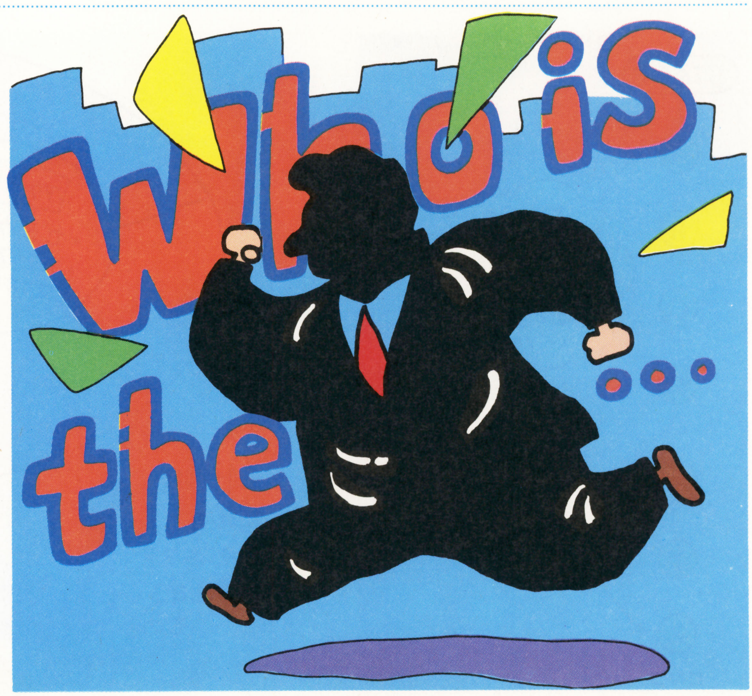
沢木文江



山川耕造



小宮六助



だから、コマンド・インプットはキーボードを使うことが前提になっている。そのまま、ファミコンに移植することはできない。ところが幸い、《ポートピア——》では、いまやエニックスのお家芸となったコマンド・リストの一覧メニュー表示画面を採用していたんだ。これは、CRT上に、主要な命令語をディスプレイしてしまい、その入力はファンクションキー1発ですんでしまうというような、すぐれものの方法だ。最近のパソコン用アドベンチャーではあたりまえとなったこの手法、ルーツはこの《ポートピア——》にあったわけ。

さて、このコマンド選択方式を使えば、入力の問題は解決する。インプットしたい命令を選び、入力することとならば、ファミコンのコントローラーだけでも可能だからね。

こうして、ファミコン初のアドベンチャーゲームは生を受けた。プレイヤーが担当するのは、兵庫県警捜査一課きっての腕きき刑事。きみは、この刑事になりきって、神戸を舞台とした、複雑怪奇な密室殺人を解決していく。

前にも書いたけど、アドベンチャーゲームをプレイするのに、つまり、〝解く〟のに必要なのは、論理的思考能力だ。Aという現象を調査していたら、Bという事実がわかった。だけど、それで一足飛びにZという結果にたどりつくことはできない。AからB、C、D、E……と、順繰りに、論理の糸をたどらなけりゃ、Zを発見することはできないんだ。

具体的に説明しよう。

きみはいま、殺人事件の現場にいる、とする。目の前には、死体がころがっている。さあ、どうする？ いきなり犯人を逮捕するかい？ まさか！ そう、まずは死体の身元を探ることだ。つぎは？ 死因を調べようか。凶器はいったいなにかな。おっと、その前にこれは自殺か、はたまた他殺なのか？ 目撃者は、動機は——と、ざっとあげただけでも、プレイヤーがやらなけりゃならないことはこんなにある。でも、どうだい。どれも、きみが刑事だとしたら、当然やらなければいけないことばかりだろう。

そう、常識的に推理を働かせていけば、なにもむずかしいことはないんだ。気をラク〜にして、取り組んでみよう。

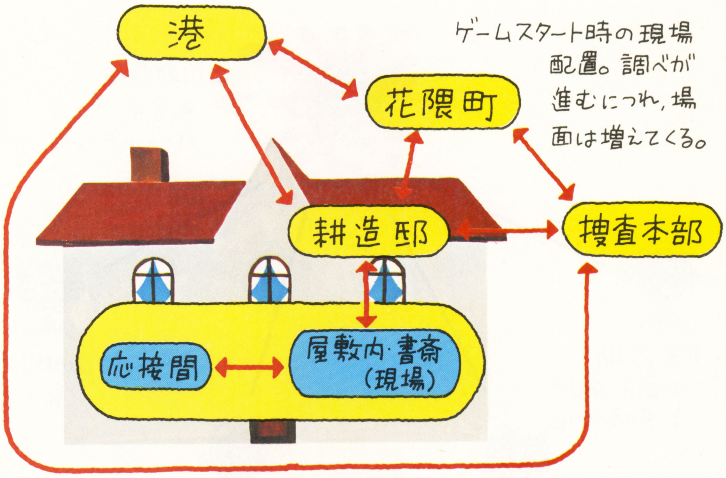
コマンド選びが運命の別れ道

さて、さっそく捜査に取りかかるとしよう。

まず、画面写真を見てほしい。グラフィックの右に、コマンドの一覧表が表示されているだろう？ そこに、▶のカーソルが写っている。これを上下させて、入力したいコマンドを選ぶんだ。これには✚キーを使う。

コマンドは全部で14。え、画面には7つしか表示されていないって？ ご心配なく。コマンドにはⅠ群とⅡ群のふたつがあり、Bボタンを押すことで、その表示を切り換えることができるんだ。

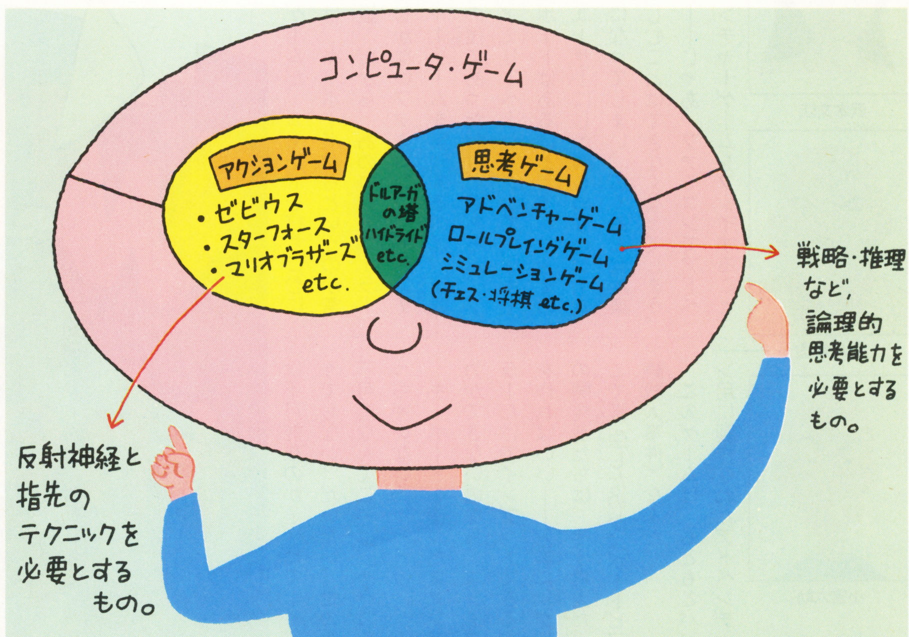
使いたいコマンドを決定したら、Aボタンを押す。これで、その命令が実行される。



事件現場関連図

アドベンチャーゲームの論理展開





コンピュータゲーム分類図



たとえば、「場所　移動」という命令を選択する。そうすると、「どこへいきますか?」というメッセージとともに、いまいるところから移動できる場所の名が表示されるという、なんとも親切な設計だ。なかには、名が表示されても、いくことのできない場所があるが、これはちゃんと捜査を進めていけば、いけるようになる。

14個の命令は、つぎの通り。

I群……

●場所　移動
別の場所に移動したいとき使う。

●ひとに　聞け
聞きこみ捜査などをする。捜査本部にいるときは、参考人として呼んだ人物から、事情聴取をする。

●ひと　調べろ
特定の人物の職業・経歴・アリバイを調べる。

●なにか　見せろ
ひとになにか物を見せ、反応をうかがう。

●ひと　捜せ
居場所のわからないひとを捜す。

●呼べ
取り調べたい人物を、取り調べ室に呼ぶ。

●逮捕　しろ
容疑者を逮捕する。

II群……

●なにか　調べろ
その場でなにかを調べる。

●持ち物
これまで、手にいれた証拠品などを表示する。

●叩け
画面に写っている物を叩く。

●なにか　取れ
物を取る命令。

●推理　しろ
特定の人物について、ヤスが推理する。

●電話　かけろ
電話をかける。

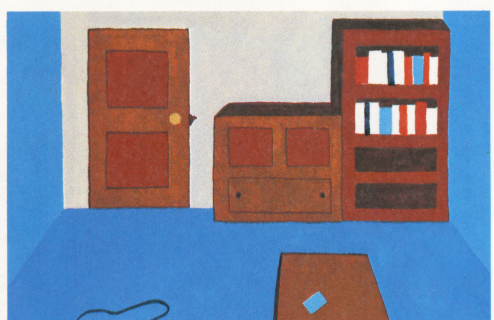
●捜査　やめろ
事件が解決したときに使う。

たったこれだけの命令で、推理ゲームを進めることができるとは、驚きだね。これらの命令を、きみにかわって実行してくれるのは、真野康彦——通称ヤスという刑事。かれが、きみの手足となって、捜査してくれるのだ。

これらの命令の中でも傑作なのは、「なにか　調べろ」と「叩け」のふたつ。

たとえば、「なにか　調べろ」を選択すると、画面にはそのとき調べることができる物のほかに、《虫眼鏡》という選択肢が表示される。で、この虫眼鏡というやつを選んでみると——

なんと！　グラフィックのなかに、虫眼鏡型のアイコンが出現した！　これで、調べたいところを細かく指定するわけだ。う〜ん。まるで、シャーロック・ホームズにでもなったような気分だね。このアイコンの移動は、✚キーでおこなわれる。むむ、アップルのマッキントッシュを使ってるみたいな気持ちだ。


事件現場見取図

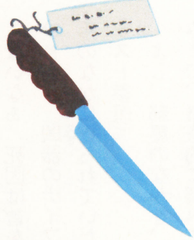
「叩け」もおなじようなコマンドだが、こちらはハンマー型のアイコンが現れる。これで、叩きたいところを指定するわけだ。壁やら床やら、あちこち自由に叩いてみよう。ただし、ひとはあんまりむやみに叩かないように。とくに、取り調べでこのハンマーを使うと拷問になっちゃうぜ。まあ、参考人のなかには、ひっぱたかないと事情聴取に応じない者もいるから、使うなとはいわないけどね。

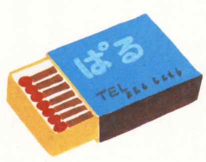
しかし、ファミコンでアイコンが使えるとは、なんとも感動。

気分はもう「刑事コロンボ」

さて、これで捜査(操作?)の進め方は、だいたいわかったと思う。このゲームを持っているひとは、一度ジックリとマニュアルを読んでみるといい。

それじゃ、はじめるぜ——おっ


① 凶器ナイフ
「耕造は、このナイフで刺されていた。指紋の採取は不可能だ」



② マッチ
「事件現場にて採取。このマッチが、事件解決の鍵となる……か？」


③ 耕造の写真
「聞きこみ捜査のためにも、顔写真は手にいれておこう」


④ 鍵
「意外なところで発見できる。しかし、いったい何の鍵だろう？」


⑤ 借用証書とメモ
「ローンヤマキンの書類だ。屋敷内を家さがししてでも見つけよう！」



写真1　惨劇の舞台、花隈町だ。中央に写っているのは、刑事の真野康彦

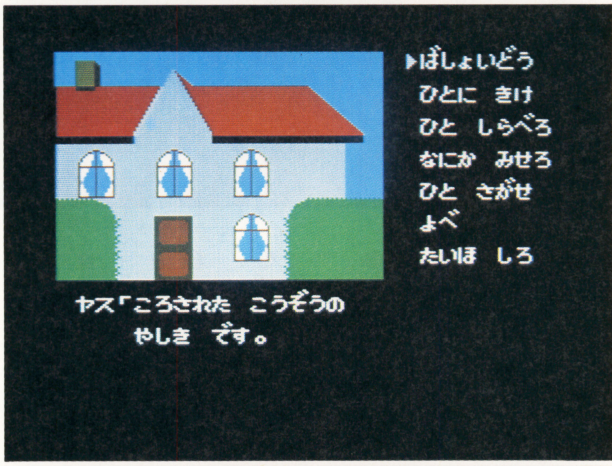


写真2　豪華な洋館だ。神戸という土地柄、たぶん外国人が住んでいたのだろう

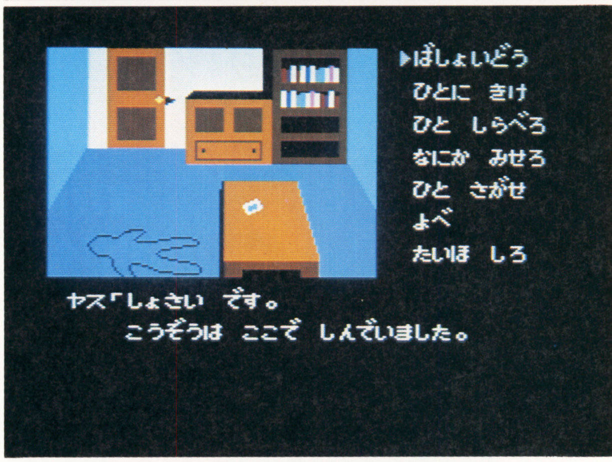


写真3　はたして耕造は自殺したのか、それとも……。死体はなにも語らない



と、その前に、まずは状況の確認だ。

　えーと。死体で発見されたのは、ローンヤマキン社長の山川耕造か。悪質な経営で、これまで何人ものひとを自殺に追いこんできた男。ローンヤマキンてのは、悪徳サラ金なんだ。こりゃ、恨まれる筋あい大いにありって感触だな。だいたいこの耕造というやつ、そう簡単に自殺するようなタマじゃない。しかし、現場は完全な密室か……うーん、こいつはキツイ事件だぜ。

　死体の第一発見者は、耕造の秘書・沢木文江と、耕造邸の門番・小宮六助。供述によると、文江がいつまでたっても会社に現れない耕造を訪ねてきたが、耕造の書斎には鍵がかかっていたので、小宮に助けを求め、ドアをむりやり叩きあけた……と。すると、耕造の死体がころがっていた、か。なるほどなぁ。

　よし、だいたいわかった。ヤス、現場に急行だ！

ここが耕造邸のある花隈町か（写真1参照）。まずは現場を調べることだ。「現場百回」、むかしからデカの間じゃいい古されてきたことばだが、まったくその通りだぜ。

　「場所　移動」で耕造邸へ移動だ（写真2参照）。ふーむ。なかなか雰囲気のある洋館だな。なにか秘密の匂いがするぜ。ほかのやつはごまかせても、兵庫県警一と謳われた、このおれの脳細胞をごまかすことはできまっしぇん。それじゃ、現場拝見といくか。

　むう。金のかかった書斎だな（写真3、見取り図参照）。なるほど、耕造の死体はここにあったわけか。よし、ホトケさんの身元、それから死因、凶器の調査だ。「なにか　調べろ」と……うーん、とくに他殺であることを裏づける材料は出てこないなぁ。死因は首をナイフでひと突き、凶器のナイフは害者の手のなかに握られていた、か（イラスト参照）。

　よし、部屋のなかを、隅からすみまで、徹底的に調べてやるぞ。これでじっくりと書斎の中を調査してみると——ややや。なんだ、このマッチは（イラスト参照）。どこぞのスナックの物らしいな。証拠物件として押収だ。それからそれから——おお、○○のなかに、耕造の写真があったぞ（イラスト参照）。これは、あとで役に立つかもしれん。おっ、○○の○○のなかには、なんと鍵が隠してある（イラスト参照）！これだけ厳重に隠してあるところをみると、おそらく重要な鍵にちがいない。こいつも押収だ。

　さて、それじゃとなりの部屋にいってみよう。ふむ、ここは応接間か（写真4参照）。とりあえず、怪しい物はないようだが、どうも臭うな。

　よし、いったん捜査本部の取り調べ室に引き返そう。その前に、花隈町へ出て、あたりの聞きこみ捜査だ。だれか、目撃者がいないとも限らないからな。「ひとに　聞



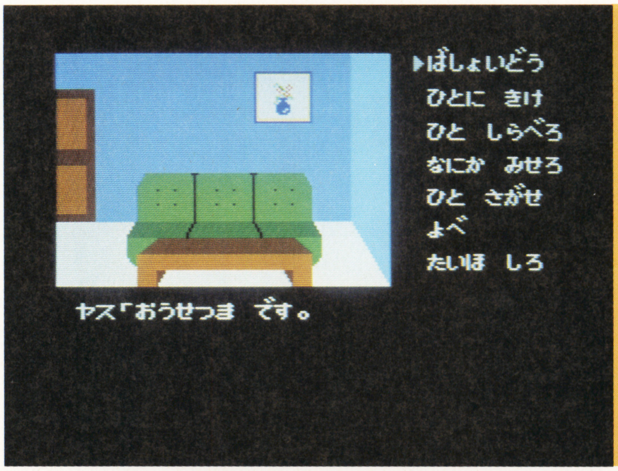


写真4 殺風景な応接間だ。壁にかけられた静物画が唯一のなぐさめである

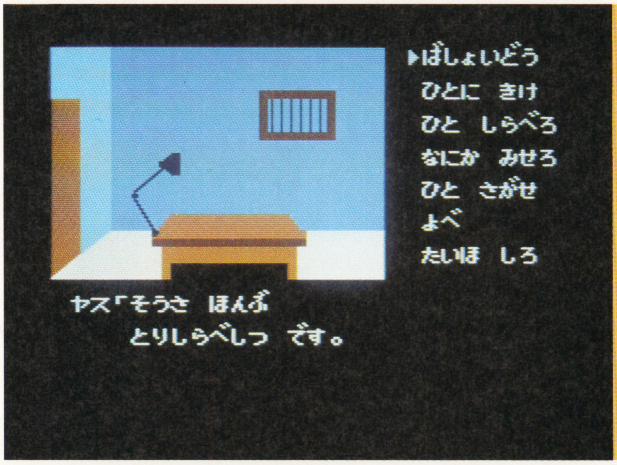


写真5 兵庫県警捜査本部の取り調べ室。容疑者、参考人はここでこってりとしぼられる

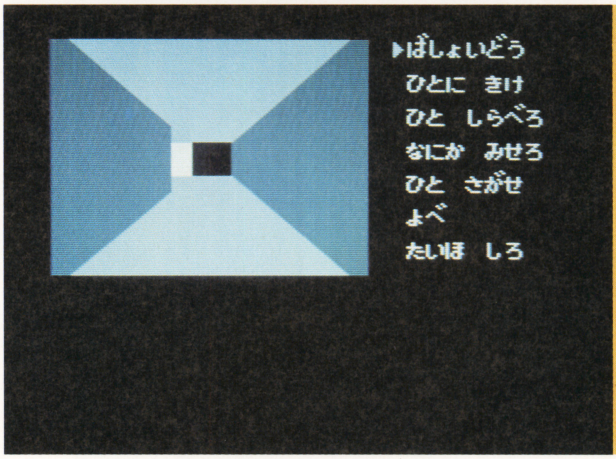


写真6 「ポートピア——」の目玉商品、謎の迷路。どこにあるかは秘密だよ



写真7 ちょっと味気ないタイトル画面。もうすこし、なんとかならないかな

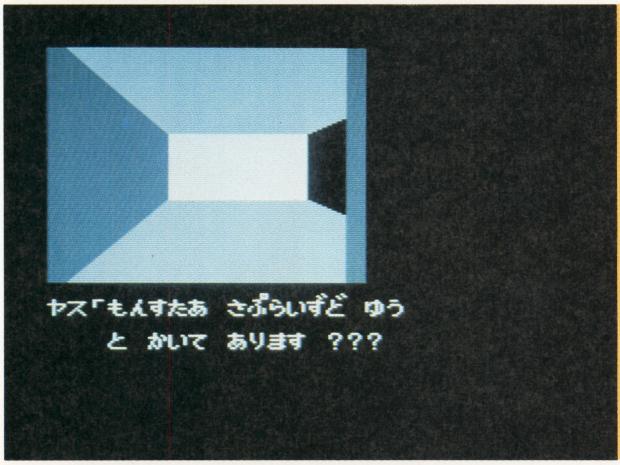


写真8 迷路のなかを探っていくと……なんだこりゃ？ ウィザードリーか、このゲームは

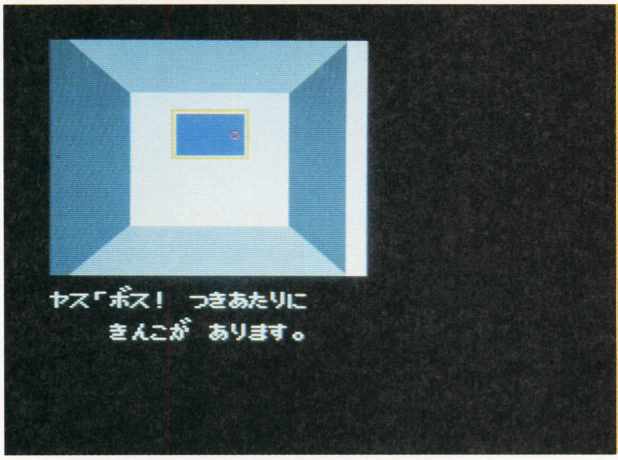


写真9 おっ、金庫だ。うーん、がっちりと鍵がかけられているなぁ

け」と。ヤス、いけ！
——なに、平田という男が事件当時から行方不明になっている？ うん、そりゃ怪しい。よし、こいつはあとで詳しく調べることとしよう。
さあ、「場所　移動」で捜査本部(写真5参照)に移動だ。参考人の事情聴取はここでなければできないんだ。
まずは、死体の第一発見者に、当時の状況を聞こう。おっと、その前にいちおう「ひと　調べろ」で、発見者たちの職業、経歴を確認しておくか……。
沢木文江、ローンヤマキン社員で耕造の秘書、か。よし、彼女を呼ぼう。お、なかなか可愛い娘じゃないか(イラスト参照)。こんな娘が人殺しをするとは、ちょっと思えんなぁ。しかし、「事件の陰に女あり」ってことばもあるし。ここは、私情抜きで取り調べるとするか。えーと、「ひとに　聞け」っと。〈アリバイ〉、〈耕造のこと〉と、ふたつのことを聞くことができるのか。ふむふむ、なるほど。そうだ！ もしかしたら、彼女はなにか手がかりになるような品を持っているかもしれない。よぉーし、ここはひとつ、身体検査をしてみよう。グヘヘヘヘ。ズルリッ(とヨダレをすすりあげ)、さあ、ヤス。「なにか　取れ」と。へっへっへっ、〈写真〉と〈服〉、ふたつの選択肢が現れたぞ。だれが写真なんて撮るもんかい、服だよ服、おいヤス、文江の服を脱がすんだぁっ！ なに？ ヤス、なに怒ってんの？

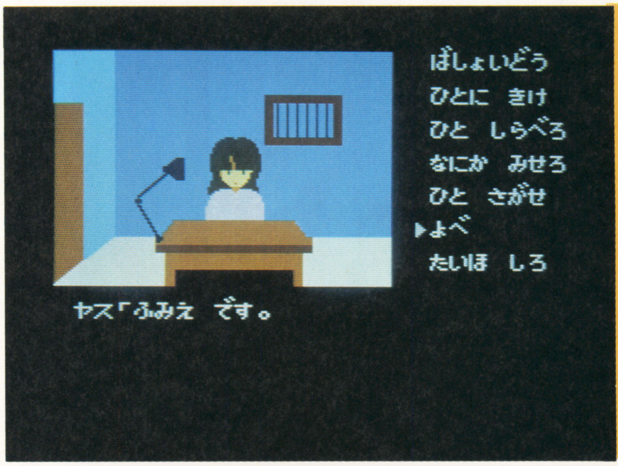


写真10　死体の第一発見者、沢木文江。これが、あのイラストと同一人物……？

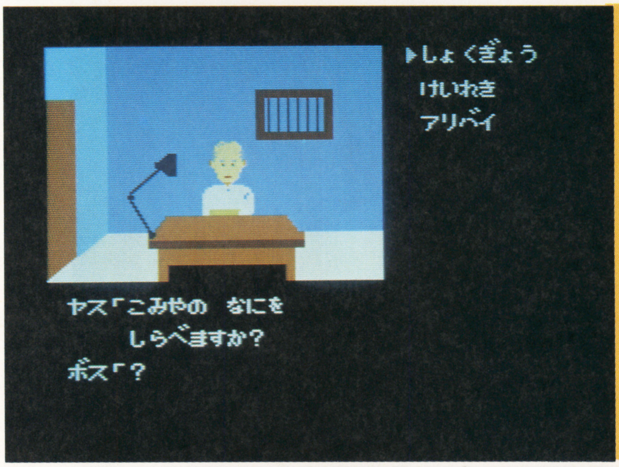


写真11　同じく第一発見者の小宮。なにか、うしろめたいことがあるようだ

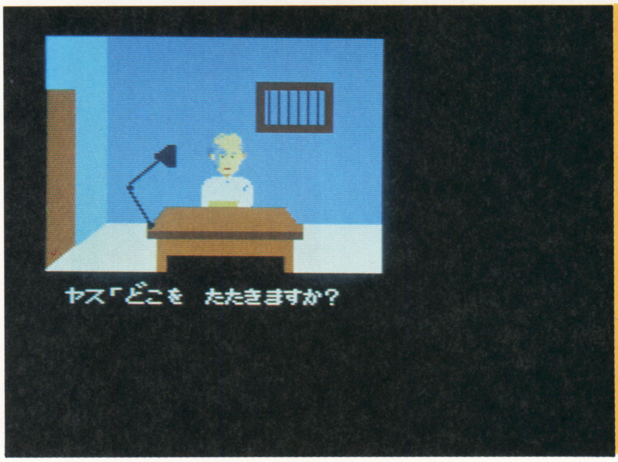


写真12　年寄りを殴るのは流儀じゃないが——さあ、おとなしくゲロしちまえ！



写真13　重要参考人の俊之。耕造の遺産相続人だが、前科一犯のヤクザ者だ

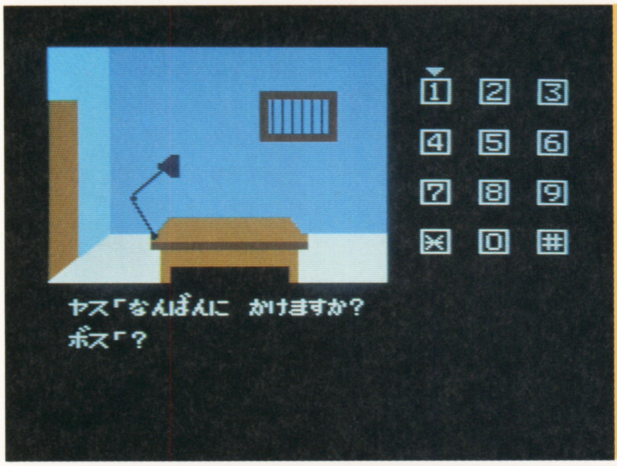


写真14　なんと、電話をかけることもできる。「もしもし、わたしリカちゃん」



写真15　新開地だ。新宿のカブキ町のような街である

職権濫用(しょっけんらんよう)だって？　あ、やなやつだね、おまえは。まったく頭が固すぎるよ。わかった、わかりましたよ、まじめに捜査します——と、こういった具合で捜査は進んでいく。

　イラストを見てくれ。ここには、ゲームスタート時にいくことができる場所を載(の)せておいた。ただし、これは、あくまでも捜査開始の時点のもので、いろいろな証言、証拠によって判明(はんめい)した事実により、その移動可能地点もふえていくわけ。とにかく、あちこちとバンバン移動して、ネチッこく調べてほしい。「刑事コロンボ」なみのしつこさが、この事件を解決するためには必要だ。同じ場所、同じ人物でも、2度、3度と繰りかえし調べることで、新しい事実がわかってくるかもしれない。

　それから、わかったことは小まめにメモること。かならずしも、参考人が同じことを2度話してくれるとは限らない。そのときになって「しまった！」と思っても、あとの祭りだぜ。最悪、リセットをかけなきゃならなくなる。そんなことになるのを防(ふせ)ぐためにも、捜査記録は残しておくこと。ここが、きみが名刑事になるかヘボ刑事になるかの別れ道だ——なぁんてえらそうなことをいってしまったけど、じつはぼくもまだ犯人を逮捕しちゃいない。だから、もしかしたらヘボ刑事の烙印(らくいん)を押されちまうかもしれないね。

　ところで、アドベンチャーゲームっていうのは謎解きだ。ここで、



写真16 新劇シルバーはストリップ劇場。「調べてこい」とヤスに命令すると……

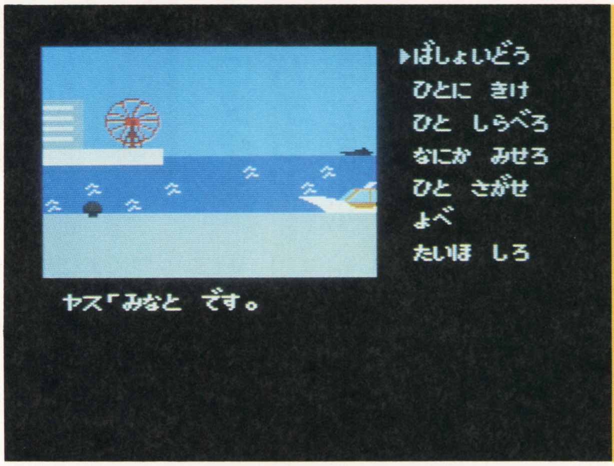


写真17 神戸港。なんの意味もなく来てしまった。なにか、手がかりはないだろうか



写真18 港から船に乗ってしまった。ふむふむ、淡路島行きの連絡船か

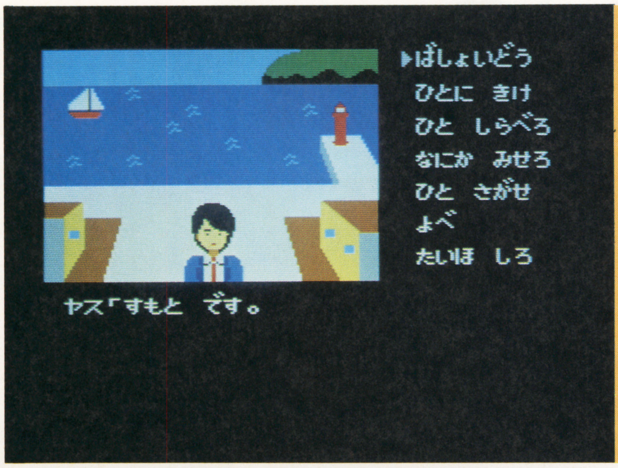


写真19 あーあ、淡路島まで来ちゃったけど……なにも手がかりがないよォ



写真20 スナックだ。ここでいったいどんな話が聞けるだろうか。そうだ、○○を見せよう

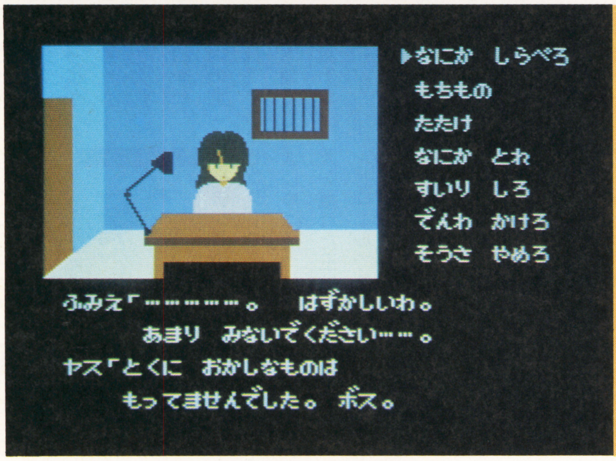


写真21 文江の身体を調べようとすると……うーん、乙女の恥じらいっ！

その謎のネタばらしをしてしまったら、まだプレイしていないひとが興味をなくしてしまうかもしれない。なにしろ、犯人のわかっている推理小説を読むぐらい、つまらないことはないからね。だから、ここから先は自分で捜査してみてほしい。

それと、残念ながらファミコンでは、多くのパソコン用アドベンチャーとちがい、途中経過をテープやディスクにセーブすることはできない。つまり、一度電源を切ってしまうと、つぎに捜査を再開するときには、最初からやりなおさなければならないんだ。

これは、電源を落とすまでにわかったことを、メモに残しておくことでクリアするしかない。カッタルイといえばかったるいが、これはハード的なことで、どうしようもない。あきらめるしかないね。

それにしても、これでファミコンはこれまでのアクションゲーム・マシンから脱皮した。将来、磁気ディスク・システムが普及すれば、もっとスケールのでかいアドベンチャーを走らせることもできるはず。そうなれば、いま以上にファミコン・ファンがふえることだろう。あのアップルを超えるのも、夢じゃないかもしれない。ゾクゾクするような話じゃないか。

みんなも、たまには指先を休めて、ジックリとアドベンチャーに取り組んでみちゃあどうだい？ ただ、あまり夢中になって、勉強をおろそかにしないように。

パチコン





●東芝EMI
●ライター／桜井博道

イントロダクション―パチコン

パチンコは知らない人はいない、というぐらい大衆的な娯楽で、〝娯楽の王様〟と形容されたりする。チョット思い返しただけでも、キミたちの町角で、昼間からにぎやかに〝軍艦マーチ〟を流して景気づけているパチンコ屋さんがあるはずだ。ちなみに、ボクの近所には駅をとりまくようにして4軒がしのぎをけずってる。

基本的には18歳未満の方には入場お断り、とある。だけど、半ズボン姿の小学3～4年生の子供がホールで追いかけっこしてギャーギャー楽しそうに遊んでいたりする。そう、パチンコ屋には四季がない。一年を通してホール内の室温と湿度はほぼ一定に保たれている。これは、パチンコ台は木製であるため湿気に弱いのと、湿気がパチンコ玉やクギの滑りをにぶくして、出玉に少なからず影響をあたえるからなのだ。

さらに、ホール内をよく観察すると、お年寄りの姿もチラホラとある。不正入場している人は別として、下は18歳から上は70歳に手がとどこうかといった老人まで、パチンコは幅広い年齢層に支持され、アミューズメントゲームやファミコンが登場する前から人気を得ていて、今もなおその人気は衰えない。

今では電動式（玉をはじき出すレバーが電動式という意味。昔は、玉を1個1個、手ではじいた）が常識になっている。台の種類もメーカーによって型はさまざまで、ユニークなものが多い。といっても所詮パチンコはパチンコ。玉をはじいて、ひとつでも多くの玉を入賞口に入れて、1発でも多くの玉を出せばいいのだ。〝出玉で勝負〟――単純なルールとその構成のなかに、実に奥深い魅力がひそんでいる。

そんな〝永遠の娯楽の名器〟といわれるパチンコの魅力と興奮を、キミの部屋で味わってもらいたくてこのレビューを書いているわけだ。

はたしてどこまで本物なのか?

パチンコの興奮をはたしてTVモニターで表現できるのか？と、はじめは疑った。だって、一旦手元を離れた玉は、自分の意志でコントロールできない（だからおもしろい）。つまり、パチンコ台には数百本におよぶクギが打ち込んであり、玉が降下する運動に不規則な力をあたえる。さらにこのクギは出玉率に大きな影響力を持っていて、クギを熟知しているか否かで、勝敗は事前に決定しているといっても決してオーバーではない。

詳しい㊙テクニックは後に図解するとして、まず〝パチコン〟をサラリと紹介してみよう。

まず、台は全部で240台あり、120台はブラボー機（詳しくは54ページ解説を参照）と、タイガー機（53ページ解説を参照）の2種類あり、入賞口の形が多少違っていたり、台の色が違うものがブラボー機に8種、タイガー機に8種あり、計16種の優秀機が240台を構成している。ただ、基本的な構成は2種類しかなく、小さな形の違いは写真で掲載したので、キミなりに確かめてみよう。

遊び方は全部で4種類。

①GAME A（打ち止めあり）
打ち止め3000発終了するまでの時間を競うタイム・トライアルゲーム。パチンコ台はコンピュータが選択する。

②GAME B（打ち止めなし）
10分間の制限時間内に、何発出せるかを競うもの。パチンコ台はコンピュータの選択。

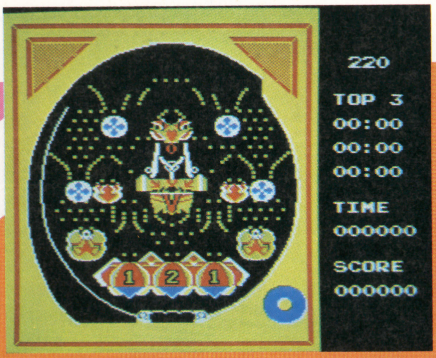
③SELECT A
パチンコ台はキミが選択できる。クギの拡大画面を使って優秀機で遊ぼう。ルールはタイム・トライアルゲーム。

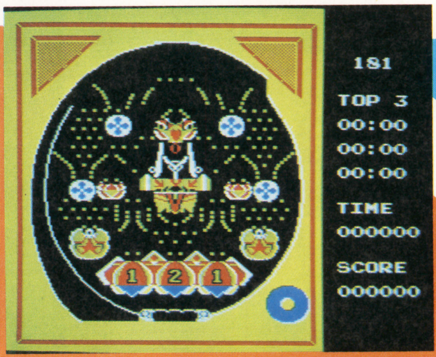
④SELECT B
制限時間内の個数トライアルゲーム。パチンコ台はキミの選択で決定。

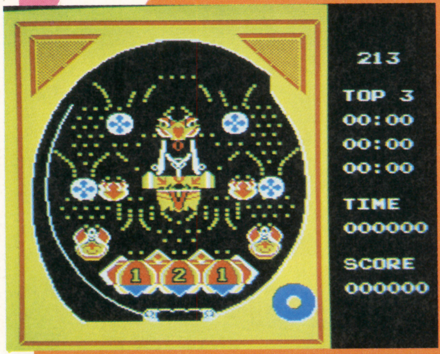
各4種のトライアルで共通しているのは、持ち玉100発からスタートして、ⒶかⒷのボタンで玉をはじき、✚ボタンで強弱をつけることだ。✚ボタンはいわば電動ハンドル。しばらくすると徐々に弱くなる。はじく玉の強さを一定に保つためにも、電動ハンドルのパワーを調整しながらプレイすることになる。パチンコ台から目が離せないのだ。

さて、以上の基本的な事柄を頭に入れて、つぎに紹介する実戦テクニックで、パチンコのセンスを磨いてほしい。



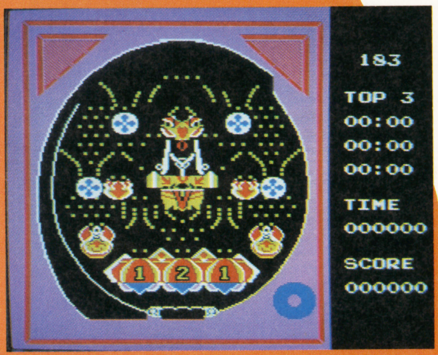


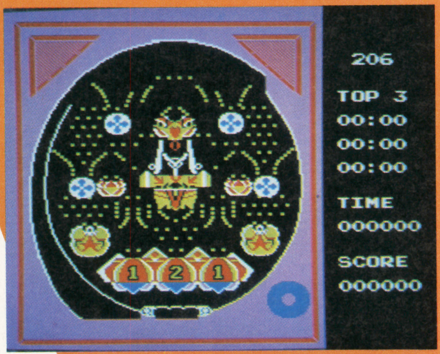


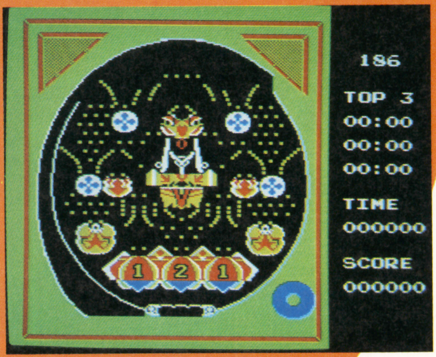


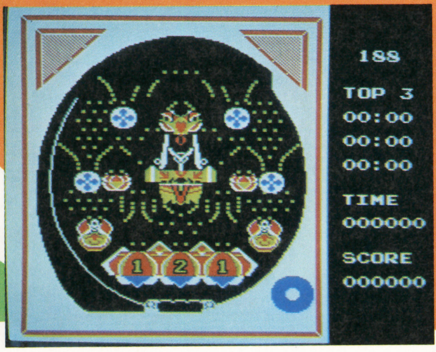
タイガー

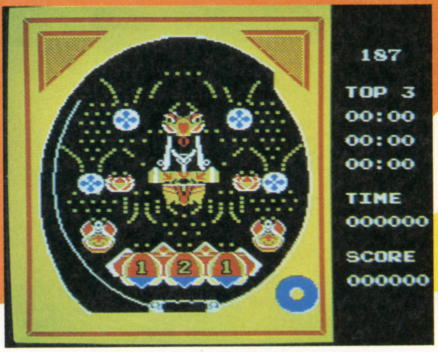












これぞパチンコの名機だ！

パチンコの人気を不動のものにしたロングセラー機。基本的な構成は、まず台の下部にある3つの入賞口、1、2、1に玉が1発入賞すると、中央部で正面を向いているゼロ戦タイガー機の両翼がそれぞれ1回、2回、1回と90度開く。つまり飛行中のゼロ戦を想像すればいい。

両翼が開閉する間に、玉がゼロ戦真下のVゾーンに入賞すると、両翼は18回連続開閉する。この最中にまたVゾーンへ入賞すると、入賞したそのときからまた18回の開閉が始まり、Vゾーンへの入賞回数は計8回まで可能だ（入賞回数はプロペラ真上のカウントで表示される）。もちろん、18回の開閉中にVゾーンへの入賞がないと、開閉はそのときでストップ。

その他の入賞口は、中央上部に1個、ゼロ戦真横にある左右対称で2個、さらに下がって左右に2個あり計5個あることになる。ただし、この5種の入賞口は、ゼロ戦の両翼の開閉とは無関係なのであしからず。

タイガー機登場以来、中央のゼロ戦を蒸気機関車のD51に変えたもの、他に宇宙ロケット、トムキャット、馬などなど、ユニークなキャラクターが次々と発売された。しかし、基本的な構成は同じで、いまだにタイガー機の流れをくむパチンコ台が、一般台の主流だ。



パチンコの歴史をぬりかえた

タイガー機をオーソドックスなタイプとするなら、このブラボーはこれまでのパチンコのあり方を変えてしまうような内容構成になっている。では、どこがどう違うのだろう?

まず1発にかかる比重が違う。台中央やや下にある入賞口に1発玉が入ると、中央部の3ケタのデジタル表示の数字が各ケタごとにまわりはじめ、ストップする(任意にストップもできる)。このとき、3ケタの数字が全て奇数にそろうと(たとえば333とか777)、台の下部のOPENが開き、10発入賞するまで閉じない。その開閉が10回まで連続する。基本的に1発の入賞で13発の出玉だから、1回の開閉で13×10=130発。おまけに連続10回だからさらに10倍、すると出玉は全部で1300発となる。中央上部の入賞口、さらに左右対称の2個ずつの入賞口へ玉が入っても、デジタル数字はまわらない。狙いは、中央下部の入賞口1点に絞っていいだろう。

さらにブラボーのなかには数字だけではなくて、絵柄の各種キャラクターが数字と同じ要領でまわる台があるので注目してみたい。キャラクターの種類は、図5を参照しながらプレイすると楽しさ倍増まちがいなし。つまり、グー、チョキ、パー、星、ハートが3個そろえばブラボー・スタートになる。



A〜Dブロックのどこに玉がからんでも外にはじけてしまう。最悪

Cブロックにややクセがあるけどそんなに悪い台じゃない

極端に向きの悪いクギはなく比較的素直に出玉が出てきそうだ

出玉率を左右するクギの配列

さて、ゲームをスタートする前に、これだけは頭に入れておいてもらいたいと思われる事柄を、あれこれ解説していこう。

GAMEA、GAMEBは基本的にパチンコ台の選択権がコンピュータにあるので、出玉率の悪い台にあたることもある。それならば、どうせ240台もあるんだから、パチンコ台はキミ自身で選択してほしい。パチンコの出玉率はクギに大きく左右されることは先に書いた。てことは、クギの見方をマスターすることで、比較的出玉率のよい台を選べることになる。そのためにも、各台の4ヵ所のクギ拡大図を独立画面で表示してあるのだ。

それではさっそくクギの見方を勉強することにしよう。任意のパチンコ台を画面に表示したら、Ⓑボタンを押して、4ヵ所のクギ拡大画面を出す。それは図3に図式化したので参照すること。上からA、B、C、Dとマークを印したブロックは、実際のタイガー機、ブラボー機で見てみると図1、図2、となる。つまり、数あるクギのあるなかで、とくに注目するのは4ヵ所で十分なわけだ。

タイガー機では、CとDのブロックをとくに注目すべきで、ブラボー機ではCブロックのクギが甘ければ十分、打ち止め終了になる。

基本的に甘いクギの配列とされるのは、クギの頭がやや上向きで、その角度は全てのクギが一定な配列であることを意味する。たとえば、"足"と呼ばれるDブロックのクギの配列は左右対称が理想とされている。しかし、ここは入賞しても1回の開閉だけ。ならば2回開閉する入賞口を狙ってみたい。この入賞口は、ブラボー機ではスロットをまわす入賞口と同じなのでジックリながめてほしい。

Dブロックのクギは計5本。理想は全てが上向きでクセのないこと。ただ、下の2本のクギがバラついているケースが多く、とくに左のクギが極端に上へ向いてるものや、右のクギが極端に下へ向いているケースでは入賞率は悪くなる。

とにかく、クギはコンビネーション（他のブロックとのかねあい）が大切な要素となる。参考までにクギのよしあしを例示しておくので、ボクの解説を頭に入れてキミなりに判断してほしい。プロのパチンカーは、必ず、クギの配列を子細に検討することを忘れずに。

プロもやってる基本打法4型

クギの配列の次に重要なのは打ち筋だ。打ち方で出玉率が極端に大きくなるわけじゃない。ただ、時間を競うタイム・トライアルゲームでは、出玉をスムーズにしたいものだ。つまり平均的な出玉にするために基本的な打法がある。ちなみにその4型を例示しておいたので参照すること（図4）。

まず、どんな台でも"ぶっこみ打法"で様子をうかがってみる。クギが素直ならば入賞率は高くなる。それでも入賞率が悪ければ"からみ打法""強打ち法"最後に"弱打ち法"でトライしてみよう。

タイガー機には"ぶっこみ打法""からみ打法"。ブラボー機は4型が全て使える。いずれにせよ、玉がAブロックを基点に左右へバラバラに散らないように打つことが大切だ。



図2 ブラボー概略図



図1 タイガー概略図



図4 基本打法4型

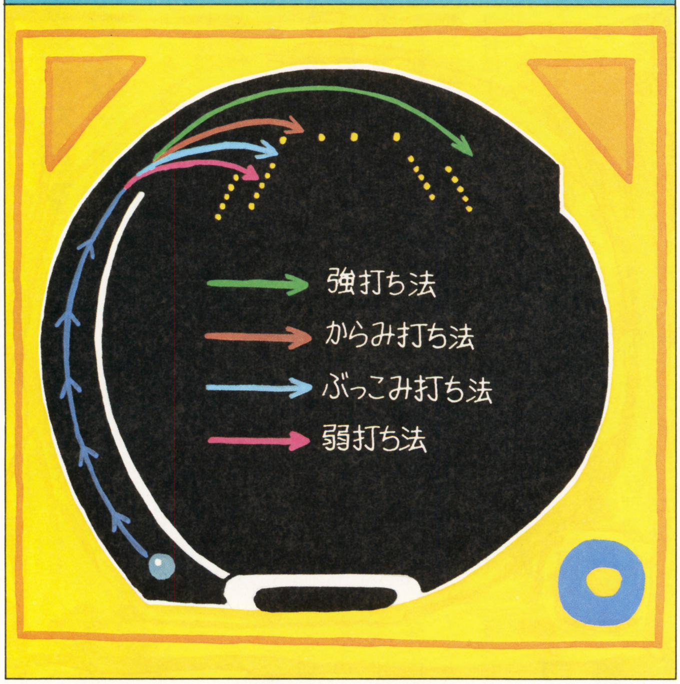
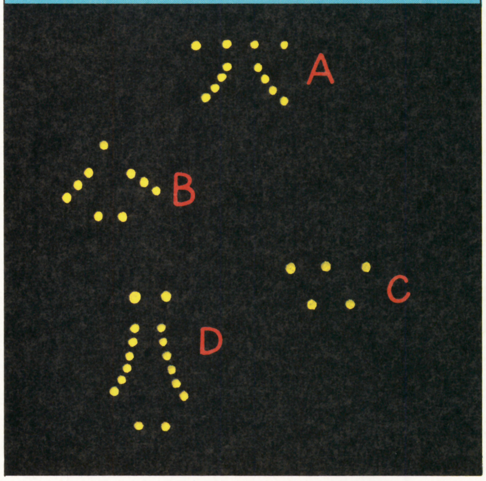


図3 くぎ全体図





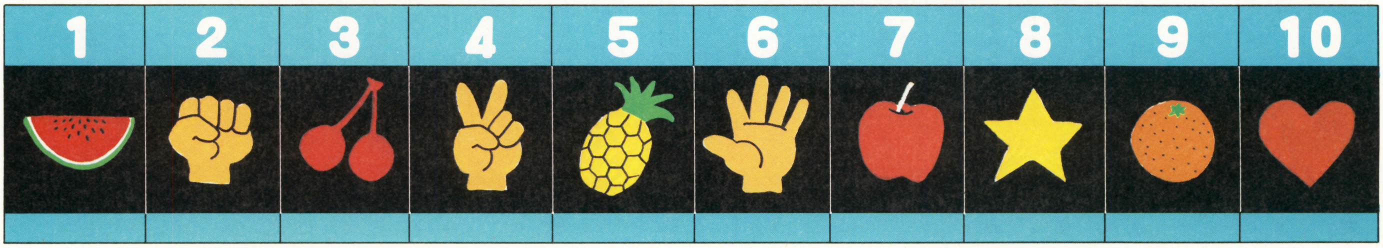


図5







ボーナスラウンドは焦らずに

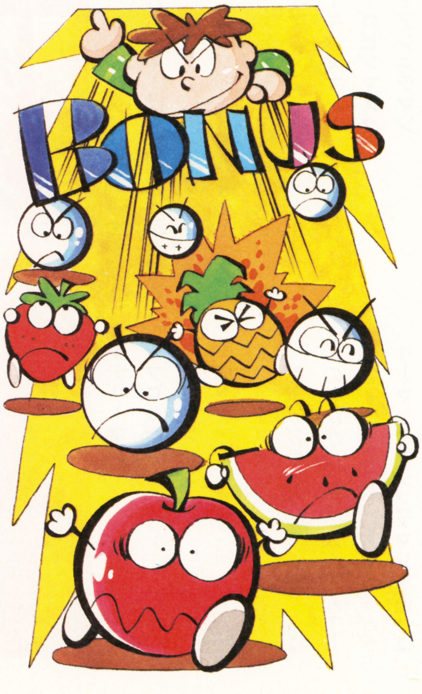
"パチコン"を楽しむ各モードは4種（GAMEA・B、SELECTA・B）あると先にふれた。各モードが終わると、ボーナスラウンドがスタートする。ここではSELECTAを例にとって解説していこう。

まず、めでたく3000発打ち止め終了となったら、ボーナスラウンドがスタートする。写真を参照してもらうとわかるように、中央左側の入賞口にチェリーが見えている。ここへできるだけ早く玉を打ち込めばいいのだ。そんなの簡単じゃないか……と楽観的になるのはまだはやい。このキャラクター、約3秒おきにその位置が変化するというやっかいなもの。たとえば中央上部の入賞口に出没したり、下部右側へ出没したり、ランダムに位置を変える。だから、キャラクターの位置変動に惑わされないで、ボーナスラウンドスタートから自分の決めた入賞口へ狙いを定めて、ひたすら玉をはじくようにすればなんなくクリアできる。これは制限時間があるのであしからず。ちなみに入賞口上部に出没するキャラクターは、図5の10種のキャラクターのなかからなのだ。



玉づまりはアカボー君を呼ぼう

パチンコをやるとどうしても気になるのが玉づまり。本当のパチンコホールではホール係を呼ぶんだけど、ここではアカボー君が登場してつまった玉を運んでくれる。コントローラーでアカボー君をつまった玉までコントロールして、タイガー機の場合は2の入賞口へ、ブラボー機の場合はOPENの入賞口まで玉を運ぼう。ゲームは自動的にスタートする。



いつか大人になったら

あれやこれや書いてきたボクのパチコン講座も、そろそろ完全打ち止め終了になりつつある。とにかく、これまで紹介したクギ、打法、その他のテクニックはキミたちが大人になって本物のパチンコをやるときにきっと役立つことまちがいない。

ただし18歳未満のキミ……その日がくるまでジ〜ッと我慢の日々を送ろう。

それじゃ、いつかどこかのパチンコ屋で……バイバイ。

キン肉マン
マッスルタッグマッチ

●バンダイ●ライター／稲田英之

タッグの組み合わせは自由自在。
ときには、キン肉マンが敵だったりして……
さあ、待ったなしの１ラウンド３本勝負だ!!

ＢＥＥＰの読者諸君！ ついにファミコン版キン肉マンの詳細を伝えられることになったゾ。ＢＥＥＰ12月号で主要キャラと遊び方についてはざっと紹介したが、残念なことに読みのがしたという人のために簡単に復習しておこう。

1人用で腕を磨いて、ライバルをギャフンといわせちゃえ！

遊び方には他のゲームと同じように1人用と2人用がある。1人用というのはコンピュータとキミが対戦するもので、2人用は友だちどうし用。1人用で腕を磨いて、もうコンピュータには負けないという自信がついたというキミは、同じような実力の友だちを捜して対戦してみよう。もちろんビギナーのキミだって友だちと対戦してもかまわないけど、1人用で腕を上げてからの方が、ライバルをギャフンといわせられると思うよ。

ゲーム方法はプロレスとよく似ている。1ラウンド3本勝負で、そのうちの2本に勝てば次のラウンドに進めるんだ。ではその1本に勝つにはどうしたらいいんだろう。それは敵を攻撃し、制限時間内に敵のエネルギーをゼロにすればいい。じゃあ負ける場合はどういうときなのかな。ゲームフリークの君はもうわかっているよね。そう、制限時間内に自分のエネルギーがなくなってしまったときだ。でも実は負ける場合がもう1つあって、制限時間がゼロになる前に敵を倒せない場合もダメなんだ。

「えっよくわからない」っていう声がきこえてきたゾ。じゃあもう少しわかりやすく説明しよう。

たとえば、試合はずっと君が優勢のまま終盤をむかえたが、君はなぜか相手に決定的打撃を加えられず、時間がなくなってしまったとする。そのときのキミのエネルギーは4、敵を2としよう。常識的に考えたらこれはキミの判定勝ちとなるよね。ところがこのゲームではキミの負けになってしまうんだ。

「なぜ?」だって、それは制限時間内に敵を倒せなかったからで、もし判定勝ちを認めたら、チョコマカ逃げまわってポイントを稼ぐだけの、消極的でつまらないゲームになってしまうんだ。そんなのは男らしくないよね。男はどんなに自分に不利な状況でもベストをつくして戦う、それがキン肉マンが僕らに教えてくれたことなんだから。

夢のタッグ結成!! 宿敵アシュラマンを味方にしよう。

試合はタッグマッチ形式で行われる。キミは8人の超人から好きな超人を2人選んでタッグを組んで、コンピュータの選んだペアーと対戦する。8人の超人というのは次のメンバーだ。

1キン肉マン
2ロビンマスク
3アシュラマン
4テリーマン
5ブロッケンJr.
6ラーメンマン
7バッファローマン
8ウォーズマン

ここでおもしろいのは、キミはこのなかからどの2人を選んでもいいということだ。もしキミがテリーマンとアシュラマンを選べば、



キン肉マン キャラクター＆必殺技 大紹介!!



ブロッケンJr.
必殺技、ナチスガス殺法
バッファローマン
必殺技、ハリケーンミキサー
ロビンマスク
必殺技、タワーブリッジ
テリーマン
必殺技、カーフブランディング
キン肉マン
必殺技、キン肉ドライバー
アシュラマン
必殺技、アシュラバスター
ウォーズマン
必殺技、ベアークロー
ラーメンマン
必殺技、空手殺法



ゲームタイトル。熱戦がいよいよ始まる！



8人の超人たち。キミは誰と誰を選ぶ？

敵としてキン肉マンが敵のタッグの一員として出てくることもありうるゾ。コミックスでアシュラマンの強さが憎らしかったキミも、味方にしてしまえば心強いかもしれないよ。

フライングボディアタックを使えばもう君はプロレス気分。

―技紹介―

使える技（わざ）は7つもあるゾ。それは、**1パンチ　2キック　3バックドロップ　4ラリアート　5ドロップキック　6フライングボディアタック　7必殺技**。

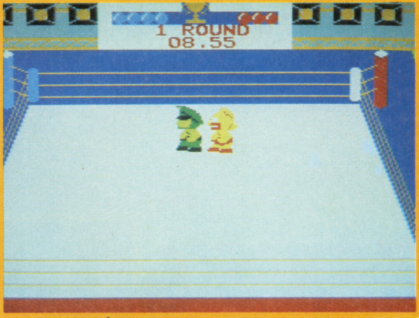
ーから順に説明していこう。

1パンチ――敵と向きあっているときにⒶボタンを押すと、パンチ、あるいはプッシュになるんだ。パンチかプッシュかはコンピューターが決めるんだけれど、いいパンチが当たると、敵は一瞬しりもちをついてエネルギーを減少させることができるのに対し、プッシュは相手をロープにはじき飛ばすために使うため、敵のエネルギーはそれほど減らない。でも、この技はラリアートやドロップキックを使うためには絶対必要とされるよ。

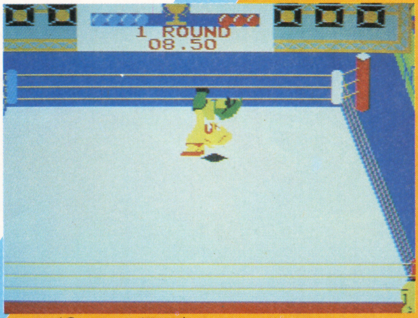
2キック――Ⓑボタンを押して、ジャンプしている間にⒶボタンを押すとキックになる。この技は遠くから攻撃できるので、接近戦のように相手から連続技をかけられる危険性が少ない反面、命中率が低い。しかし、電気リングではこの技が主流になる。

3バックドロップ――相手のうしろにまわってⒶボタンを押す。エネルギーの減った敵にとどめをさすときに使うといい。

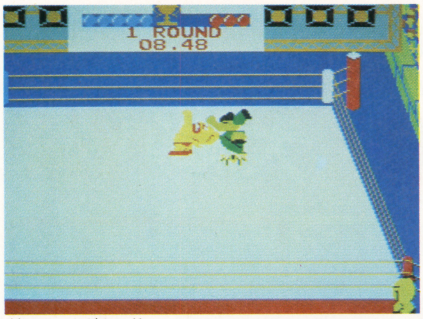
4ラリアート――相手をロープにはじき飛ばして（プッシュを使う）戻ってくるときにⒶボタンを押す。Ⓐボタンを押すタイミングを多少早目にしないと、敵が通り



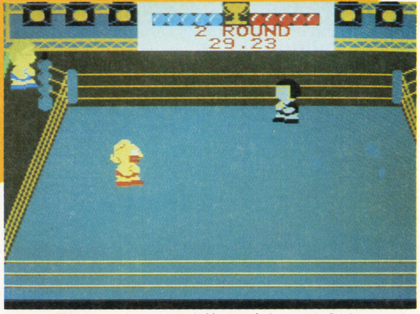
バックドロップはこうして決める。敵の後ろに回りこみ、



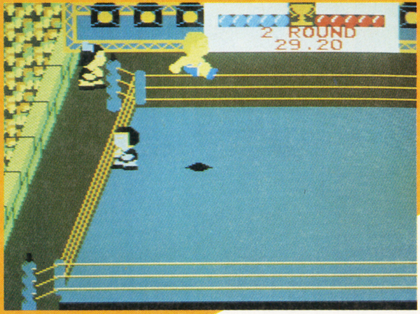
すかさずⒶボタンを押せば、



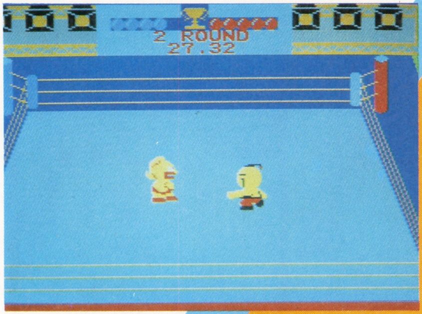
敵はノックダウン!!



恐怖の電気リング。キックを使って生きのびよう!



ロープに触れると感電してしまう。



つるつる滑る氷のリング。

過ぎてしまうので注意が必要だ。

5ドロップキック——ラリアートでは敵がロープからはじき戻ってきたときにⒶを押したが、ドロップキックではそのかわりにⒷ、Ⓐと順に押してキックする。僕はこの技はまず使わないし、使う必要もないと思う。なぜかというとタイミングがとても難しいし、あえて危険を冒して使うほどのメリットもないんじゃないかな。覚えておかなきゃいけないことだけど、もしこちらが技をはずせば、相手は一気に逆襲をかけてきて、ピンチになってしまうんだ。

6フライングボディアタック——Ⓑボタンを押して自分からロープに飛びこむ技。一番使う技だし、この技をマスターするのが、勝利への近道だと思うよ。

7必殺技——試合中にミート君(リングサイドにいる)が投げる金色の「命の玉」をもらうと、超人が点滅して必殺技が使えるんだ。使える必殺技の種類は超人によって違うから、次のチャプターで詳しく解説しよう。

命の玉は必殺技のチャンス!! 敵にわたせば地獄になるぞ!

各超人の使える必殺技は、コミックスで僕らにおなじみのものばかりだ。表①を見てほしい。技のやり方が4種類に分けられることに気づくね。そう、ひとつ目が相手のうしろから近づいてⒶを押すもの(キン肉ドライバー、タワーブリッジ、アシュラバスター)。2つめは、相手に向かってⒶを押すもの(カーフブランディング、ナチスガス殺法)。3つ目が相手に向かってⒷを押してジャンプしている間にⒶを押すもの(空手殺法)。そして最後が相手に向かってⒷを押すもの(ハリケーンミキサー、ベアークロー)だ。

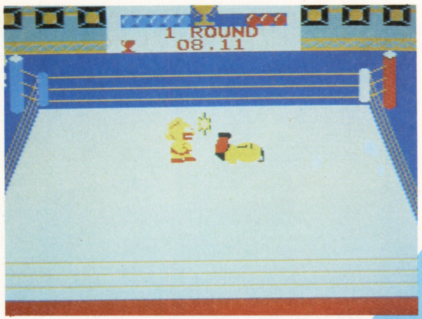
必殺技は相手のエネルギーが少ないときには1回で必ず相手を倒すことができるし、エネルギーが5のときでも3回使えばまず倒せる。しかし命の玉をもらって点滅して必殺技が使える時間は短いので、よっぽどうまくならなければ、命の玉1個で敵に必殺技をかけられるのは2回以下だということを覚えておいて欲しいな。だからその限られたチャンスを有効に使うために、ふだんから通常技で敵を痛めつけて、敵のエネルギーを減らしておくのがいいんだ。

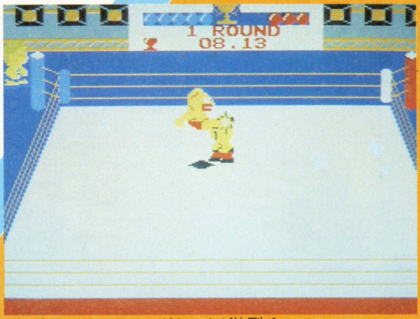
また、もうひとつ大事なことは、敵に絶対に命の玉を取らせてはいけないということだ。敵の超人も命の玉を取ると点滅して、同じように必殺技を使ってくるし、何とかその攻撃を逃れたと思っても、すぐにまた命の玉が現れて、相手にすばやく取られて負けてしまう、というケースが本当に多い。つまり、1回めの攻撃で自分のエネルギーが大分減ってしまうと、動きが鈍くなって、2回目の命の玉を取りに行きたくても行けなくなってしまうからなんだ。自分が取れれば命の玉だけど、相手が取れば地獄の玉だってことを忘れないようにね。

8つの必殺技の中ではキン肉ドライバーが一番格好いいと思うよ。憎い敵がキン肉マンと一緒に宙に飛んで地面に激突させられたときの気分は最高なんだから! 反対に一番地味なのがテリーマンのカーフブランディング。これは単なる押さえこみにしか見えないけど、威力はすごいんだ。どの技を使うにしろ、敵の超人を倒したら自分の超人が飛び上がって喜ぶように設計されているのが嬉しいな。

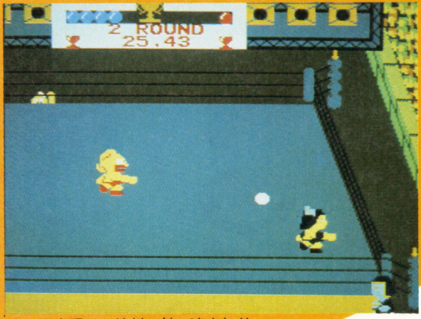
表①

超人名	技の名前	操作方法
キン肉マン	キン肉ドライバー	相手のうしろから近づいてⒶを押す
ロビンマスク	タワーブリッジ	相手のうしろから近づいてⒶを押す
アシュラマン	アシュラバスター	相手のうしろから近づいてⒶを押す
テリーマン	カーフブランディング	相手に向かってⒶを押す
ブロッケンJr.	ナチスガス戦法	相手をめがけてⒶを押す
ラーメンマン	空手殺法	相手に向かってⒷを押してジャンプしている間にⒶを押す
バッファローマン	ハリケーンミキサー	相手に向かってⒷを押す
ウォーズマン	ベアークロー	相手に向かってⒷを押す

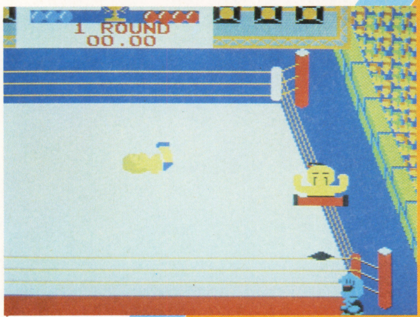




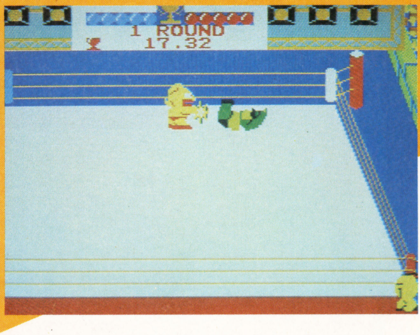
キン肉マンのフライングキックが炸裂!

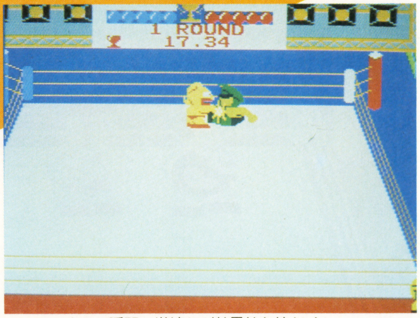


命の玉出現! 絶対に敵に渡すな!!



飛び上がって勝利を喜ぶラーメンマン





パンチの決まる瞬間。単純だが効果的な技だ!

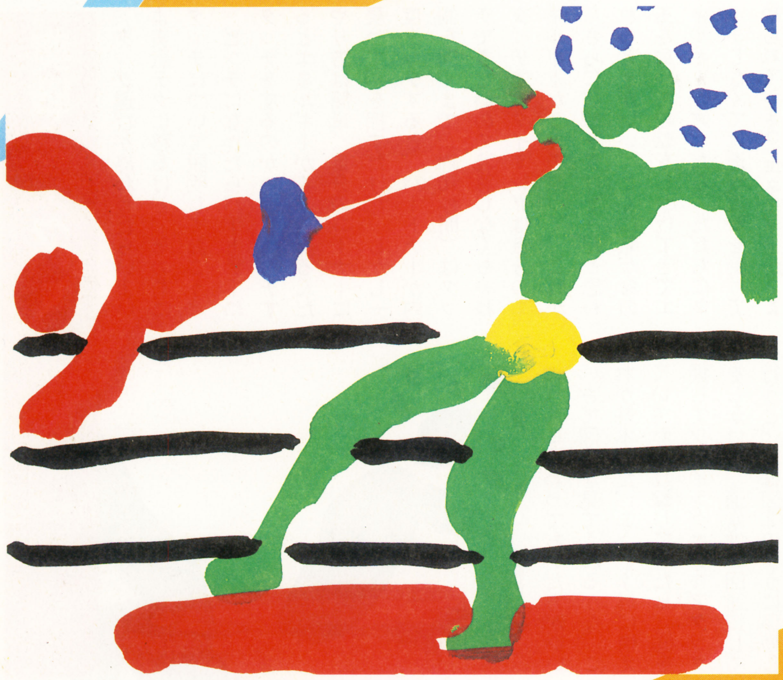
お待ちかね、必勝テクニック講座——君も100万点プレイヤーになれる

さあ、いよいよ諸君待望の必勝テク講座だ。必勝作戦はまずタッグ選びから始まる。8人の超人のうち、君は誰を選ぶ。えっ、キン肉マンとテリーマンのマシンガンズだって! うん、確かにコミックスを読んでいる人ならほとんどがそう選ぶと思うんだ。でもこのコンビを選んだら100万点プレイヤーになるのは難しいぞ。

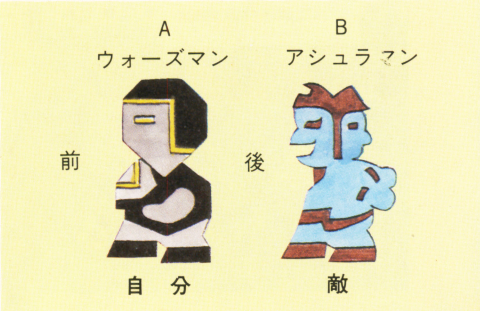
再び表①を見てくれるかな。そう必殺技のやり方のところだ。キン肉ドライバーは相手のうしろから近づいてⒶを押し、カーフブランディングは相手に向かってⒶを押すと書いてあるよね。問題なのは「うしろから」という所だ。

通常技のことを考えてみよう。相手に背中を向けてかけられる技はフライングボディアタックしかない。もしキミがリングの真ん中にいたら敵がフライングボディアタックで攻撃するのはとても難しいから、当然他の技で襲いかかってくる。つまり、敵はいつもキミの方を向いている可能性がとても大きいということだ。だから、相手が背中を向けているときにしか決められないキン肉ドライバーは使いにくい。同じことはタワーブリッジとアシュラバスターについてもいえるから、まず始めにキン肉マンとロビンマスクとアシュラマンが選考候補から除外される。また、ラーメンマンの空手殺法もⒷを押してからⒶを押すという複雑な操作が必要なため、ラウンドが先に進むと決まりにくくなる。

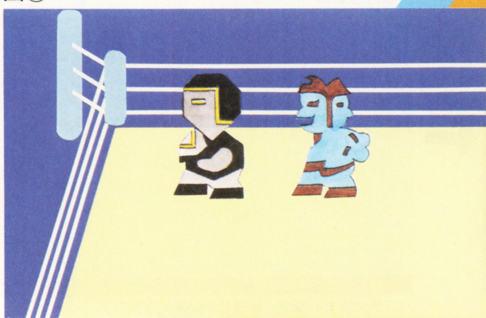
すると、残るはテリーマン、ブロッケンJr.、バッファローマン、ウォーズマンの4超人だけど、この4超人は必殺技を使うときに相手に向かってⒶを押すかⒷを押すかで2つのグループに分けられる。ⒶグループがテリーマンとブロッケンJr.で、Ⓑがバッファローマンとウォーズマンだ。Ⓐタッグを選ぶかⒷタッグを選ぶかはキミの自由だが、たとえばブロッケンJr.とウォーズマンのように所属グループが異なる超人どうしのタッグは組まない方がいいと思うんだ。



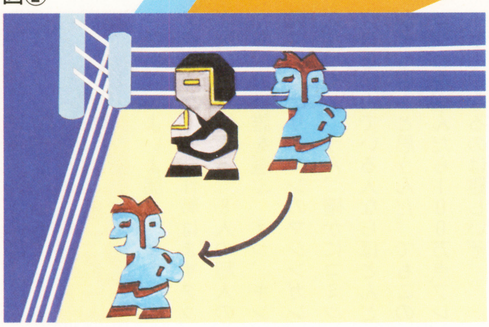
さっきも書いた通り、必殺技を使える時間は限られているから、いざ使うというときになってウォーズマンをテリーマンと間違えてⒶをいくら押してもベアークローが使えないなんてことになったら馬鹿らしいからね。僕自身についていうならばⒷタッグの方が使いやすい。そのわけはウォーズマンのベアークローが遠くから攻撃できて好きだというのと、ブロッケンJr.はアシュラマンに相性が悪いような気がするからだ。



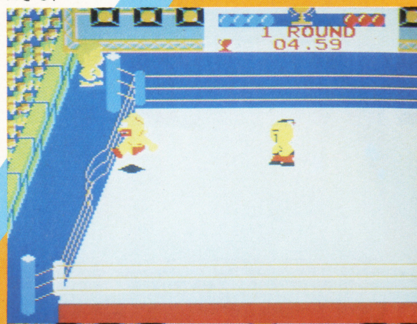
図①

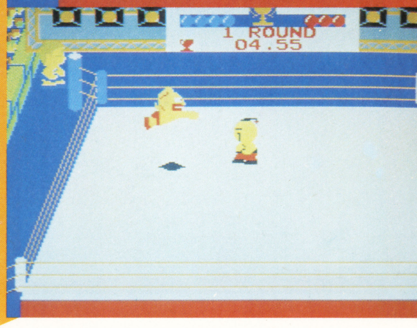


図②



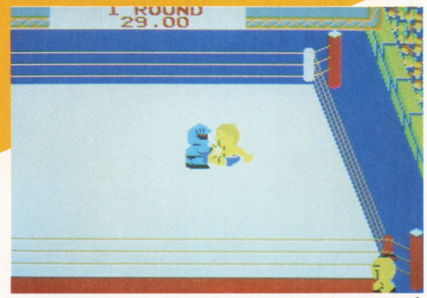
フライングボディアタック。この技の習得が勝利への鍵をにぎる！







ラウンドが終わるごとに得点が表示される



パンチを受けてしりもちをつくテリーマン。バックドロップのチャンスは今だ！

実戦のテクニック

タッグ選びが終わったらいよいよ実戦テクに移るけど、その前にタッチについて説明しておこう。

ピンチになったらパートナーにタッチをするのがいい。タッチするとエネルギーが4まで戻るんだ。やり方は簡単。自分のコーナーに戻ってⒶを押すだけだ。しかし一度タッチすると、パートナーが内側を向くまで（約10秒間）はタッチできないので注意しなくちゃね。タッチするタイミングは自分のエネルギーが3まで減って、これからさらに攻撃を受けそうだと思われるときがいい。とくに敵が命の玉を取って攻撃をしかけてきてエネルギーが減ったら、ただちにタッチしなくては連続攻撃を受けてやられてしまう。エネルギーが2まで減ってしまうと動きが鈍くなって自分のコーナーに戻る前に倒されてしまうかもしれないから、3のうちに代わっておいた方がいい。



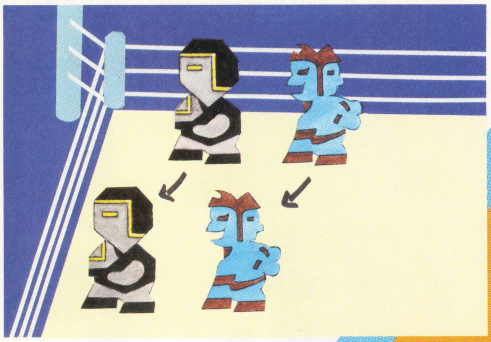
さて図①を見てくれるかな。これが基本形だ。こういう形に構えていて敵が攻撃してきたら、Ⓑを押してフライングボディアタックをしかける。通常は2回連続して行うと、Ⓑは図②のように移動して、Ⓐとリングポストの間にはいりこもうとしてくるから、そこをすかさず図③のように移動して基本形を崩さないようにしなくてはいけない。

このとき、実力がついてきたらⒷが図②のような動きをするのは予想できるようになるから、Ⓑがロープについてしまうより早く、Ⓑが進もうとしているロープ位置に移動し、フライングタックをしかければ敵にショックを回復させる時間を与えないので、さらに効果的なんだ(図④)。この基本位置にいても、敵がキックなんかを使ってきてつぶされることが3回に1回位はあるけど、そのときもロープの方を向いてⒷを押し続ければ、連続攻撃を避けることができるし、うまくなってくると、相手（とくにラーメンマン）がキックを使うというのが予測できるようになるので、並行移動して攻撃を避けられるようになるから心配しなくても大丈夫だ。

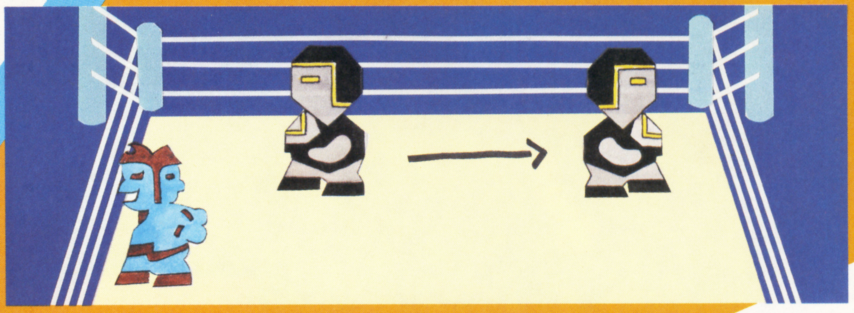
さて、今までのを1次攻撃とすると、次に述べるのが2次攻撃となるかな。2次攻撃はバックドロップによって構成されている。フライングアタックで相手を攻撃し、相手がしりもちをつく（図⑤）のでうしろにまわりこんでバックドロップを連続的にかければ（図⑥）、相手のエネルギーをかなり減らすことができる。このうしろに回りこむのは、初級者は1次攻撃で敵エネルギーが3以下になってから。上級者はすばやくすれば4でもかけられるはずだ。

バックドロップの結果、敵エネルギーが2以下になれば動きが鈍

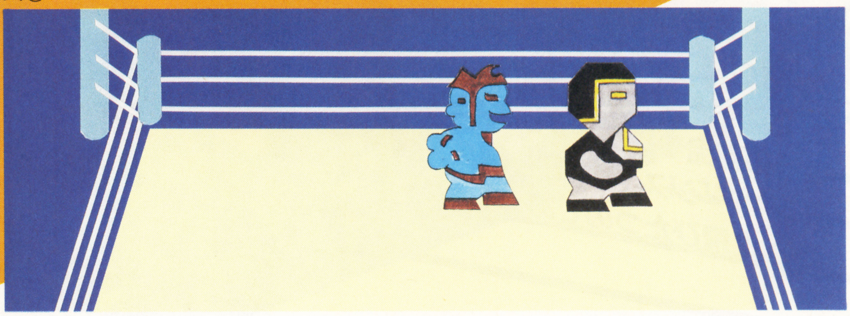
図④



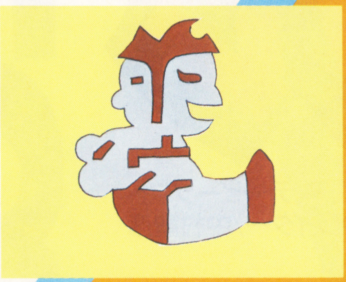
図③－1



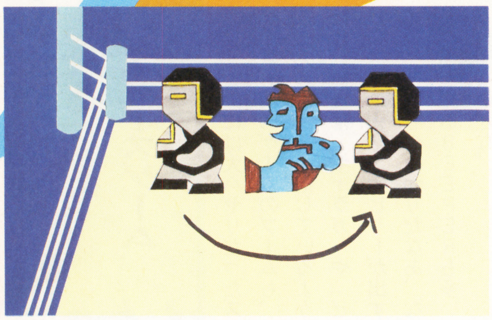
図③－2



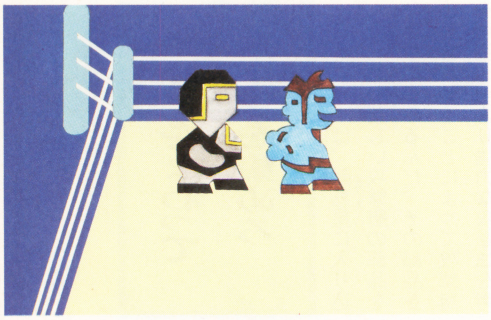
図⑤



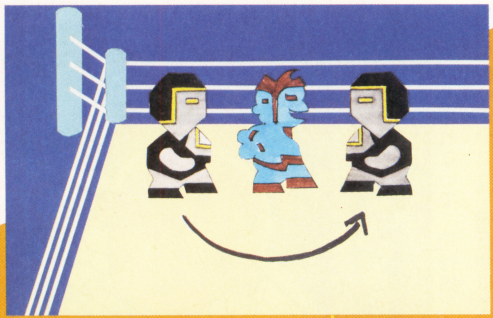
図⑥



図⑦



図⑧



るので、キックをしかけてもいいが、しつこくバックドロップをかけ続けた方が面白味は少ないけれど、安全性が高いので勧められる。もし途中で逃げられたらバックドロップに固執せず、すかさずI次攻撃パターンに戻す方がいいね。バックドロップをかけ続けた結果、図⑦のようにロープまでいってしまうことがよくあるけど、そうなったらもうバックドロップはかけられないので、図⑧のように移動して、フライングアタックをしかける。このときⒷの方向が変われば再びバックドロップをかけ続ければいい。

このようにして相手のエネルギーを減らすと、ちょうどいいタイミングで命の玉が出てくるので、それを取って必殺技でとどめをさせば完璧だ。大体のラウンドはこれで勝ち進めるが、たまに氷のリングと電気リングが出てくると困ったことになる。氷のリングは凍っていてすべるので、バックドロップをかけるためにうしろにまわりこみにくいんだ。これはキックとかを混ぜて命の玉を待つのが無難かな。

問題なのが電気リング。電気リングではフライングボディアタックが使えないんだ。だから相手の攻撃をできる限りかわして、必殺技のチャンスを待つしかないね。あとロープに触れると感電して、離れるにはⒷを押さなくてはいけないから気をつけること。

これでひと通りの説明は終わり。今まで書いてきたことを頭にいれてやればI週間位でI00万点を超えられると思うよ。ちなみに僕は24ラウンドI I 2万2099点を取ったところ(I時間かかった)でつかれてやめたけど、60万点位を超えたら、あとは同じなので永遠に続けられると思う。

若いガッツのあるキミは、何点まで行くかぜひ挑戦してくれたまえ。



この写真では内側に曲がっている。さすがバンダイ、芸がこまかい



ここでは外側に曲がる



ブロッケンJr.の後ろのロープに注目。この写真ではまっすぐ



GALG

頭脳戦艦

ガル

強大な勢力を誇る双子惑星に囲まれた単独惑星、ジスタス。滅亡はもう目の前だ。この危機を救うためには敵の秘密兵器の部品を探し出すしかない。スペースシップ「ジスタス－21」は絶体絶命の旅へと飛びたつのであった……。

●デービーソフト
●ライター/中村龍彦

こいつはスゴいスペースゲーム

ひと昔前には大ハヤリだったスペースもののゲームのブームも、ここんとこは一段落しているようだね。最近は「ギャラガ」や「ゼビウス」のような大ヒットが出ず、イマイチなものばかりだなあ、なんて思ってるBEEPERも多いんじゃないかな。

このごろのスペースゲームが面白くない理由のひとつに「ストーリー性に欠ける」というのがあるのは否定できないだろう。別に単純なゲームがセコい、といっているわけじゃないけど、何となく安直に作られるゲームが多すぎるように思う（ソフトハウスのほうも、納期etcいろんな問題があるんだろうけどね）んだ。

そんななかにスイ星のごとく登場したスクロール・ロールプレイング・ゲーム、その名も「ガル」!! このゲームの奥の深さといったら並たいていのものじゃないんだ。

シーンは、

①敵惑星の迷路　（12エリア）
②コア　（8エリア）
③宇宙　（10エリア）

の3種で、エリアは全部で30ある。それぞれのエリアに1コずつあるパーツを集めていくのだけれど、驚くべきことに、パーツを何と100コも集めないとゲームのラストシーンが見れないという、いやはや恐ろしいゲームなんだ。キャラクター数も30以上。こんなゲーム見たことある?

エリアをまわってパーツを集めろ

ストーリーは、敵惑星に入り込んで、敵の新しい攻撃艇の部品をひそかに集めるんだ。その部品を組み合わせることによって攻撃艇を研究し、より強力な攻撃法を考えていく、つまり自機がパワーアップされていくというものだ。

シーンはさっきもいったように、迷路からコアを経て宇宙へ行くんだけど、シーンからシーンへの移動はワープを使う。ワープには2種類あって、普通にエリアを消化していくとノーマルワープができるが、ワープキャラを取れば、その場ですぐにワープができる（ジスタスワープ）。そして宇宙のエリアをすべて消化すると、また迷路へと戻ってゲームをくり返すわけ。

キャラがたくさん。とんでもなあい!!

それでは実際にゲームを始めてみよう。エリアマップも参考にしてほしいな（なに? 君はもうカセットを持ってる。それはスゴイ!!）。キャラは主に地上物と飛行物に分けることができる。パ



ワーアップする前のジスタス－21は連射もできないし、斜め撃ちもできないから、始めのうちは地上物には気をとられないで、飛行物を確実に撃っていこう。飛行物はそれぞれの飛行パターン・攻撃パターンがあるから、よく頭に入れておくこと。いきなり体当たりなんてサイテーだぞ!! 体当たりといえば、迷路のシーンでは通路が狭くなっているので、壁に激突しないように。

そのうちバリアなんてのが出てくるけど、バリアの先にはミサイルも届かないし、バリアを越えようとすると死んでしまう。こいつはバリアの片方の端を撃てば、バリアが消えてくれるんだ。

コアのシーンに入ってしばらくするとパワーアップされて、連射が可能になる（音楽が変わるからわかる）から、これでグッと楽になるね。飛行物の攻撃もしつこくなるし、地上や壁からも撃ってくるぞ。

宇宙シーンでは、地上物はおとなしくなるかわりに、飛行物がやたらムズくなる。現れたかと思うとすぐ消えたり、いきなり目の前に出てきたり。もうタイヘン!!

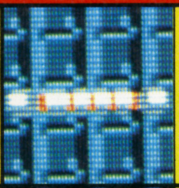


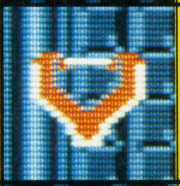
キャラクター紹介

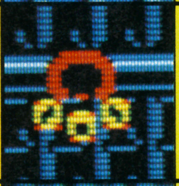
コアキャラ

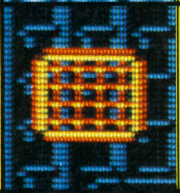
ジョザン・K

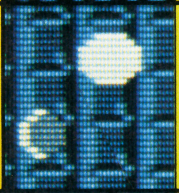
先端のドリルミサイルが特徴。徒党をくんでやってくる集団派

ワーカブル

ただの棒。何でもないやつこそ、確実に破壊したいね

ビー・バイ

オレンジ色の三角形。エリアが進んでくると攻撃もしてくる。うかうかできないぞ

マコマ・ナイン

鈴みたいな形をしてるけど、ヴィッヒトと同じように3方向にミサイルを放つぞ

ネッツ

ゼビウスでいえばバキュラ。でも強力ミサイルなら破壊できるところが現実的

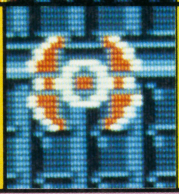
プロートン

らせん状にまわりながら落ちてくる。単なる豆粒のくせに、ミサイルまで出しやがる

ビグマクII

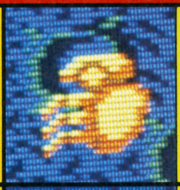
半球がふたつやってきて、画面センターで合体する。ペアで撃てばポイントが高いぜ

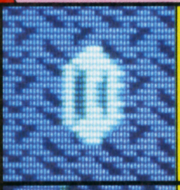
ガオラ

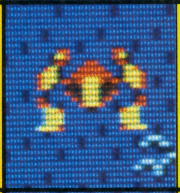
壁の上を歩く。口を開けて横から撃ってくるんだ。斜め撃ちができるまではツラいね

モトパーツ

コアシーンでのセルとおんなじ。つまりどうってことはなし。当然ポイントは低い。でかい図体して!!

地底キャラ

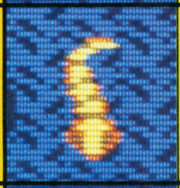
ネエ

うじうじとそこらへんで動き回っている暗いヤツ

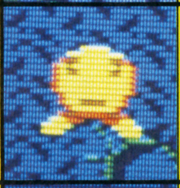
セル

ゼビウスのトーロイドそっくりだけど、逃げないよ。まっすぐ迫ってくる

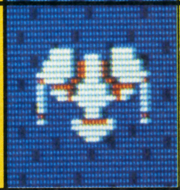
ナタッカー

普段は地中にもぐってるけど、いきなり顔を出して撃ってくる。でもポイントは高いぜ

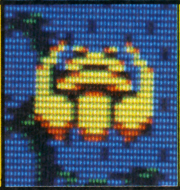
フロッシュ

両側の壁のそばで横に飛びはねる。低いジャンプと高いジャンプがあって、高いジャンプは要注意

シュラング

ボウフラみたいにくねくねと飛んでくる。細いから当たりにくいけど、早めに片づけちゃえ

ヴィッヒト

あくびをした時が要注意。3方向にミサイルを放つよ。斜めに鋭く近づくのがコツ

ゲーラ

ミサイルを放ちながら、かなりランダムに動く。青い地底シーンでは、白い色がなかなかあざやか

ツエレビ

円軌道で動くよ。何にも撃たない割には、なかなか死なない。忍耐強いなあ

宇宙シーン

ンメエ

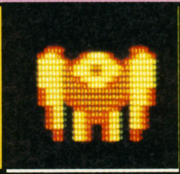
宇宙シーンでのセル、モトパーツ。もー何もゆーことはない。ただ飛んでくるだけの無能者

C8-6

よーするに石。破壊できないが、撃ってあたればポイントになる。石を投げられるようじゃオシマイ

カットプランダー

いきなりやってきたかと思うと、くるりときびすを返して帰ってしまうハニカミ屋さん

ゴーザ

左右にゆれながらフラフラと飛んでくる。暗い宇宙にオレンジ色がキレイだね

ブロウセン

突然空中に発生して飛んでくる、とんでもねェ奴。目の前に出てきたらビビッちまうぜ!!



ケプテII

左右の部分が分かれて、大きく交差をしながら近づいてくる。これには目がくらんじまうよ

グライ

こいつもオレンジ色だけど、なんとなく暗い色だね。動き方もクラくて、うろうろしてる

シュトイヤー

画面横から現れる。「旅は道連れ」とばかりに追いかけて、いきなり自爆する。なんてメーワク!!

その他の共通キャラ

バリア

地底とコアで出る。バリア間は通れないし、ミサイルも通過しない。かわし術はマップ参照

ナニ

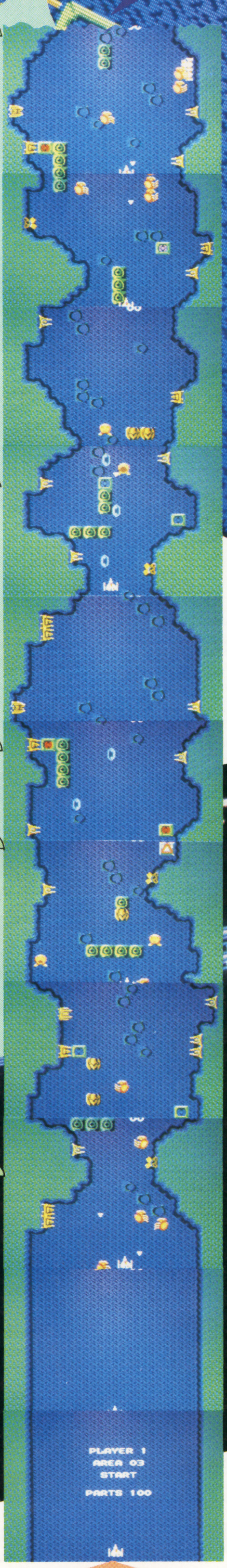
なまめかしい球を取ると、無条件に次のシーンへワープできる。でも、隠れキャラを考えると、取らない方が…

ワープキャラ

パーツを100コ集めると、シーン30の次、ドラッグの前に出る。メチャメチャ強いぜ。ガンバ!!

エリアマップ詳解!!

エリア3



フロッシュは飛び上がったところをアタック。あまり壁に近づかないように

道が細くなっているところに加えて、待ちかまえるは2つのヴィッヒト。自信がなければ、一気に駆け抜けるのも、セコい手ではあるが有効

パーツは壁のそばにある。あわてて壁にゴッツンコするなんてサイテー

ヴィッヒトは口を開けた時が要注意。ななめから鋭く近づけば当たらない。ヴィッヒトも位置は毎回変わるから、場所を覚えてもムダ

いきなりネエの攻撃。この先道が狭くなっているので早めに消しておきたい



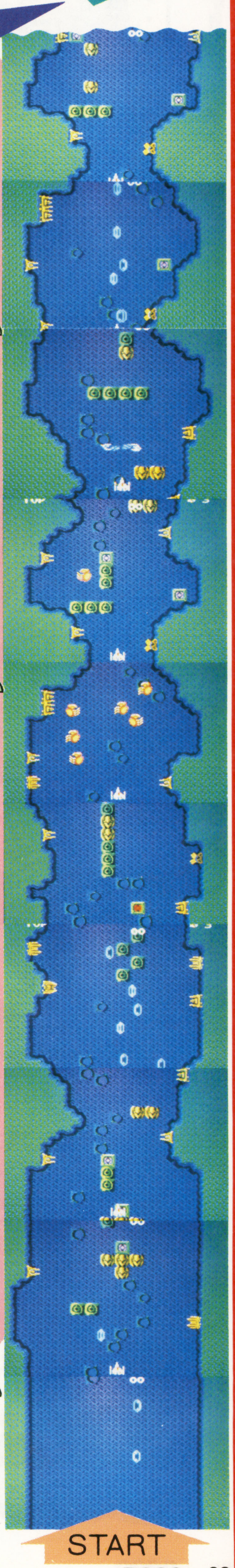


分かれ道はどっちへ行っても同じ。迷って陸に激突しないように

アップするまでは、地上物は無視した方が無難

くねくねとんでるのはシュラング。早めに片づけた方が気持ちヨカ

エリア1



バリアに触れると死ぬので要注意。どちらかの端を攻撃すれば通れる。バリアの場所は毎回変わる

ネエはうじうじとんでて目ざわりなので、残らず始末

セルはゼビウスのトーロイドにそっくりだけど、逃げないので体当たりに注意。パーフェクトできなければ、無理せずよけよう

START





エリア13

エリア最後の基地群はひたすら撃ちまくればよろしい。ここらのエリアでは、まだ向こうから攻撃してくることはない

ワーカブル登場。ただの棒なんだけど、なかなかジャマくさい

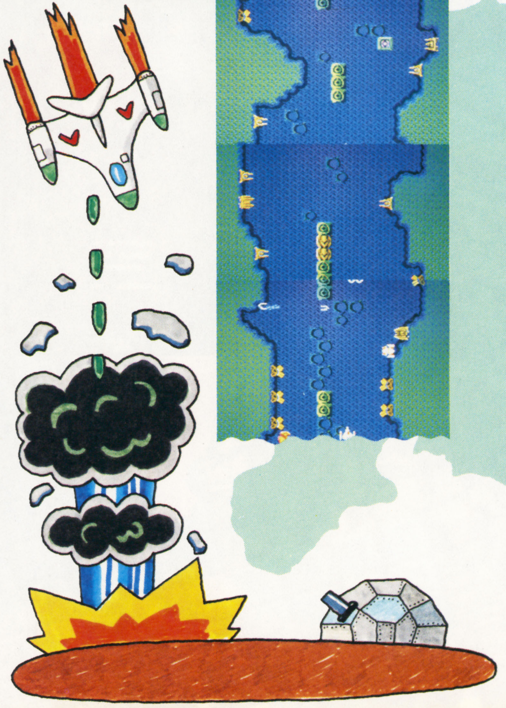
点滅するレーダーは必ずとろう。隠れキャラが出るよ

モトパーツはゾロゾロとやってくるゾ。早めに撃ち落とせ

ブロートンは回りながら落ちてくる。飛行パターンをつかめば、よけるのはラクショー



ネエは先に始末しておいて、フロッシュの攻撃に備えよう



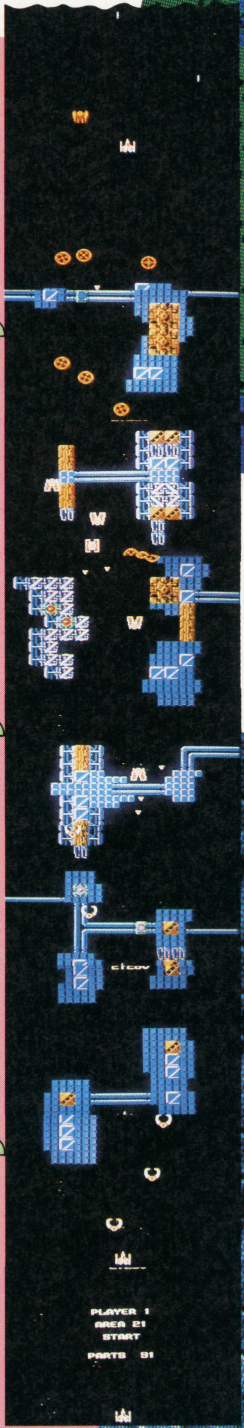
1

他のエリアもいろいろあるぞ

迷路のエリアでは地上物のキャラは比較的おとなしいものが多いので、ミサイルがパワーアップするまではひたすら無視し、動く敵を中心に狙ったほうがいいだろう。

後半エリアになると、ヴィッピトのあくび攻撃に加えて、地上からいきなり顔を出して攻撃するナタッカーが現れる。こいつは顔を出した瞬間に撃つっきゃない!! あと、硬いツエレビには体当たりしないように。

エリア21



車輪みたいなのはシュトイヤー。こいつはしつこいぞ

カットブランダーは、やってきたかと思うとすぐに逆戻り。あわただしいヤツ!!

宇宙シーンで最初にお目にかかるのはンメエ。ちょうどコアシーンでのモトパーツみたいなもの

もうおなじみのキャラばかり。復習と思って進もう

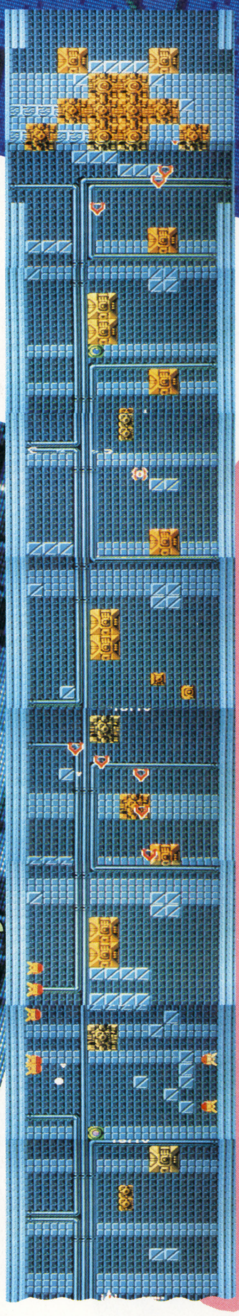
2

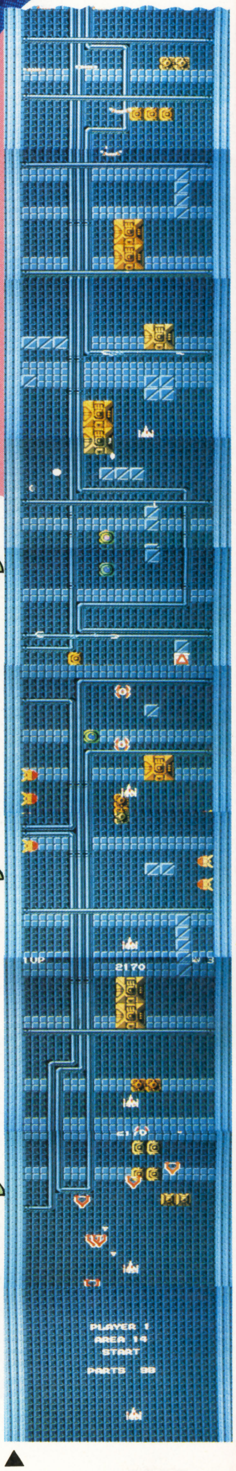


他のエリアもいろいろあるぞ

地上物の攻撃もだんだん積極的になる。ふだんは床なのに、ジスタス-21が近づくと床が開いて主砲になるスプラッシュホートが出てくるし、ガオラも撃ってくる。飛行物でも、強力ミサイルでしか殺せないネッツ（要するにゼビウスでのバキュラですね）、ふたつの半球がひとつに合体するビグマクII、ドリルミサイルのジョザン・Kなどなど、このエリアは盛りだくさん!!

エリア14





ここらへんはタルい風景が続く。ヒマなうちに地上物を片付けておこうね

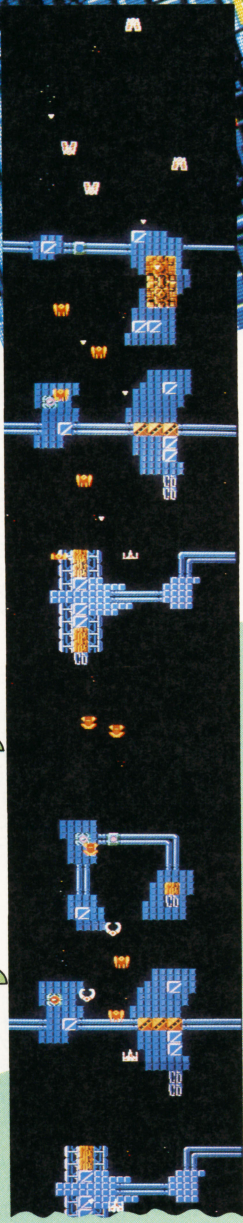
壁にへばりついてるのはガオラ。エリアが進むと攻撃してくる

いきなりビー・バイがドバッとやってくる。目前を横切ったところを撃て

▲

3 他のエリアもいろいろあるぞ

宇宙シーンは地上物が少ないなア、なんて思ってるとドッコイ!! スプラッシュホートはザクザクあるし、飛行物もいっぱいくるぞ。ゴーザとカットプランダーの連続攻撃に加えて、またまた合体するケプテII、破壊不能のC8・6（イン石みたい）もあるけど、何といっても極めつけはナニ。こいつはめちゃめちゃ強いぞ。強力ミサイルにしておかないと、勝算は薄い!!

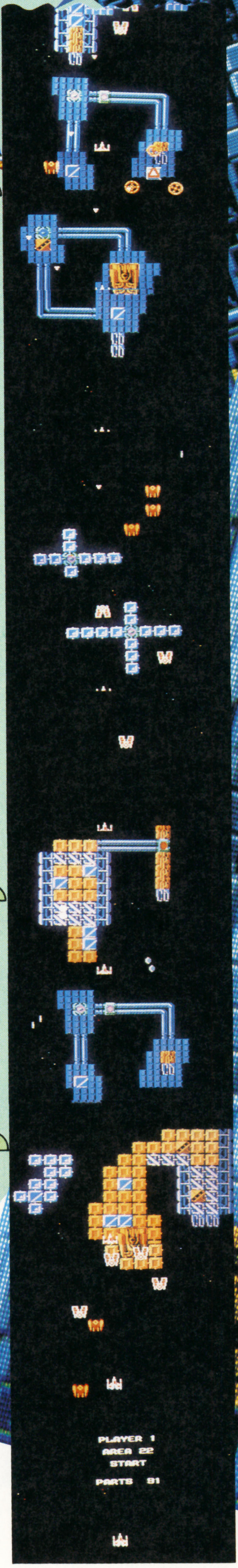


基地群を撃ちたく思いつつも、ゴーザとカットプランダーがなかなかひつこく、思うにまかせないここらへん

オレンジ色をしたのはブライ。こいつもなかなか手ごわい

ンメエとゴーザは連射ができればカンタンなんだけど……

エリア22

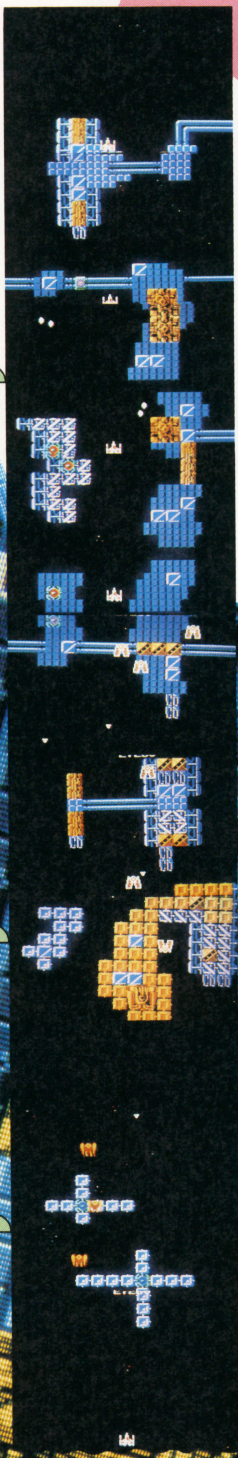


パーツのまわりにむらがるシュトイヤーたち。なんてイジワルなヤツ!!

ひさびさにプロートンの登場。ぶつからないよーに

地上物のなかには、壁がいきなり開いて砲台になるのもあるから要注意!!

▲

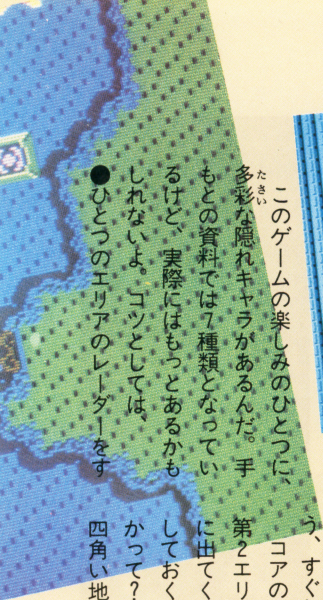


基地群を撃ちまくってこのエリアはおしまい。また宇宙へ

恥ずかしがり屋のカットプランダーは早よ撃たんと逃げるでえ

暗い宇宙の次はゴーザの出迎え

隠れキャラでーいっ!!



このゲームの楽しみのひとつに、多彩な隠れキャラがあるんだ。手もとの資料では7種類となっているけど、実際にはもっとあるかもしれないよ。コツとしては、

●ひとつのエリアのレーダーをすべて撃つ。

●逆に、ひとつのエリアのレーダーをひとつも撃たない。

●片側の壁のキャラをひとつも撃たない。

●コアを破壊したあと、両側の壁を決まった数だけ撃つ。

等々があるんだ。各自ガンバッてみてくれたまえ!!

では、あまりにも不親切だし、すべて教えちゃうのも、もっと不親切だし(隠れキャラを探すのも、BEEPERのレッキとした仕事だゾ!!)、というわけで、ひとつだけ特別に公開してしまおう。こいつでイッキに10万点も増えるという、すぐれものだゾ。

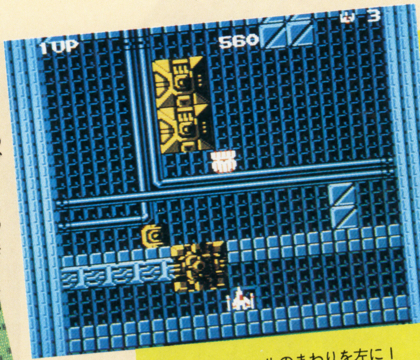
コアのシーンでの第1エリアと第2エリア、つまりエリア13と14に出てくるレーダーをすべて破壊しておくんだ。レーダーってどれかって? 赤や青に点滅している四角い地上物のことだよ。これをすべてやっつけておくわけだな。そうすれば、次のエリア15の前半に、変なニョロニョロしたのが出てくるんだ。これがヴァルキュールなんだ。

「やったぜ!!」なんて、ヴァルキュールに向かって突進しちゃダメだよ。これはスペシャルフラッグじゃないんだから。で、ど-するかってえと、ヴァルキュールのまわりを左まわりに1周(つまり反時計まわりだね)するんだ。そうすれば、10万点がドドーンと君のものになっちゃうわけ。ウレシイね!!

また、この状態にひき続いて、・・・ある条件がそろうと、エリア19で何かが出て、これを取るとパーツが10コも増えてしまう、という隠れキャラもあるぞ。これを使わない手はないね。

他の隠れキャラも、自機が1機増えたり、ボーナスが入るというおなじみのもののほかに、自機のミサイルがパワーアップされたり、バリアが3回使えるという便利なものもあるよ。でも何といっても極めつけなのは、ある隠れキャラにミサイルを撃つと1万点、2万点、3万点、4万点と増えるのだけれども、5発撃つとスコアが0になるのがあるんだってさ。とんでもなあーい!!

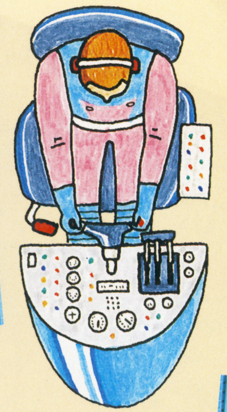
新しい隠れキャラが見つかったら、編まで教えてね。

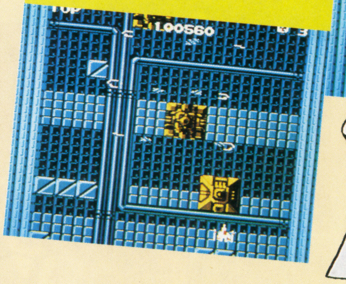


ヴァルキュールのまわりを左に1周すると……

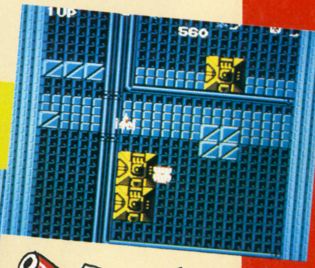


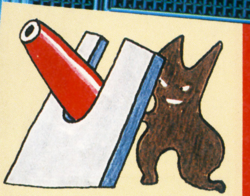
画面上方で点滅してるのがレーダーだね





やったね。10万点のボーナスでいっ!!





おわりに……

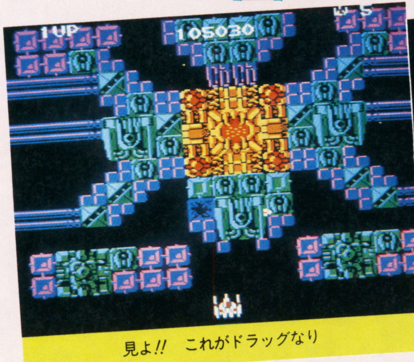


さあーて、以上でこのゲーム「ガル」の面白さ、奥の深さをわかってくれたかな? 「こんなのつまらねェ」と思った人、「最後まで行くわけないよ」と思った人もいるかもしれないね。

でもちょっと待て。あの「ゼビウス」だって最初から1000万点いった人はいないだろう。アンドア・ジェネシスを越えられなくて、みんな苦しんだんじゃないかな。「ドルアーガの塔」にしたって、今でこそ「裏」の存在は有名だけど、はじめは宝物をひとつずつ探していったんじゃないかな(ナニ、BEEPを見ながらやったって? ホー、そうですか)。

要するに、はじめはみんなヘタだったのさ(昔なつかしい「マリオブラザーズ」を、初めは0点だったのに、1ヵ月後に70万点プレイヤーになった50才のご婦人をボクは知っている)。要領を覚えるのが早いキミたちだから、ひょっとしたらアッという間に終わってしまうかもね。

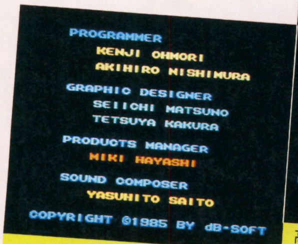
それでは、キミたちの健闘を祈る!!



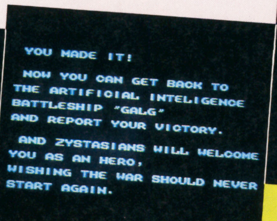
見よ!! これがドラッグなり



ナニとの必死の攻防。ここまできて死ねるか!!



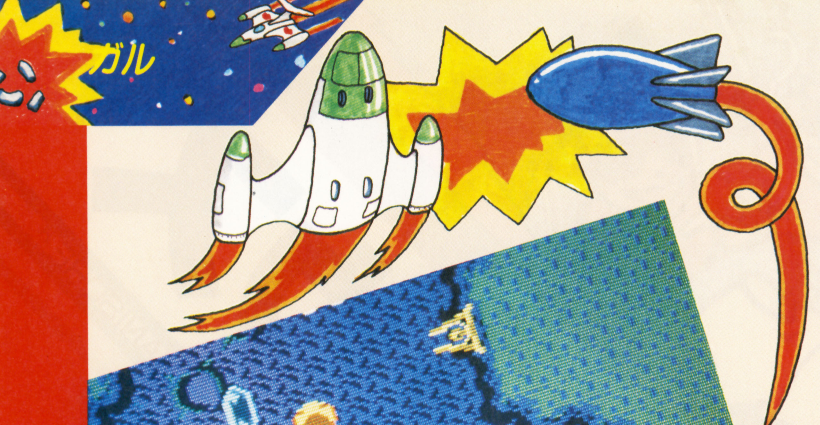
「ガル」のプログラマー、デザイナーたちのクレジット

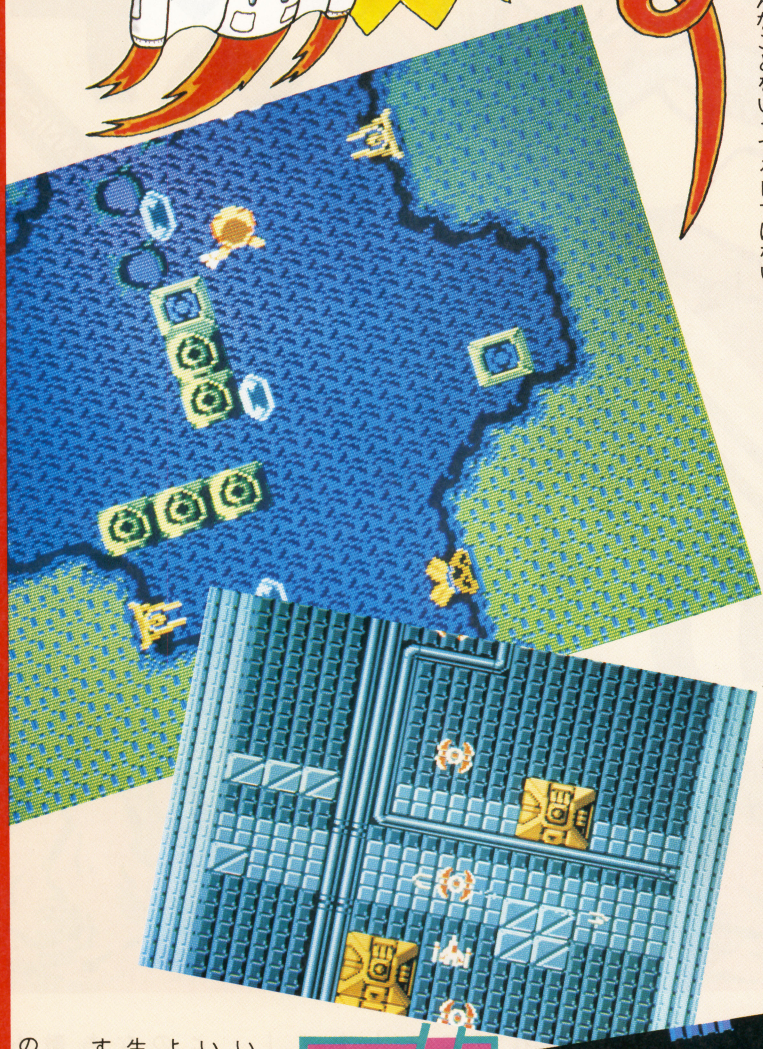


高校生以上の読者は自分で訳すんだよ



感動の一瞬。いままでの苦労が報われるぜ





最後の敵はてごわいぞ

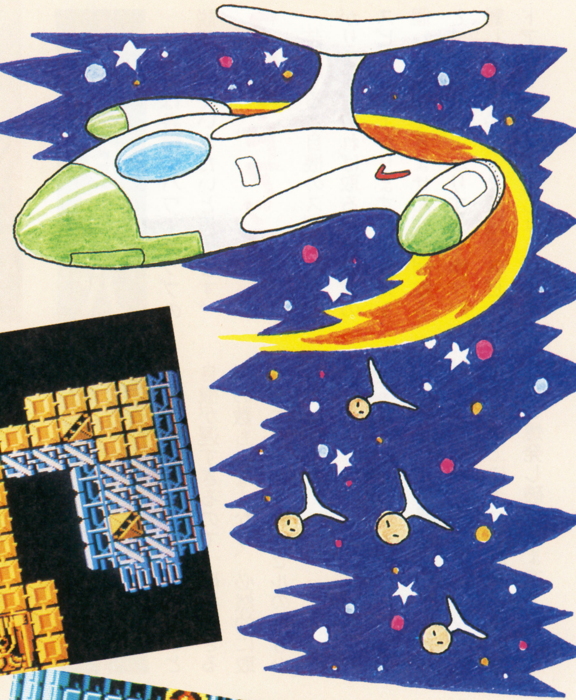
ついにパーツが100個集まった。これで長い旅が終わると思いきや、その前に敵の中枢、ドラッグを破壊しなければならない。

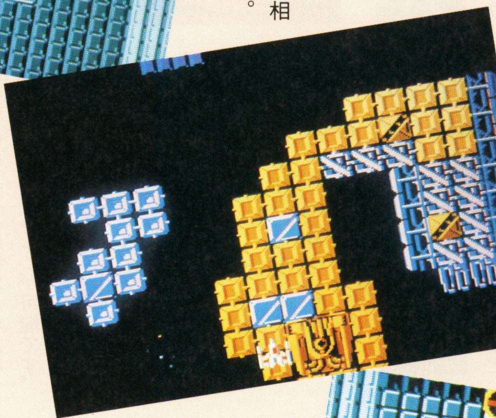
とりあえずはエリア30まで進もう。ここまできて死ぬことのないように（気分はほとんどプロ野球の消化試合!?）。エリア30が終わって、暗い宇宙空間を飛んでいると、ナニが出現する。「ナニ?」なんて情けないギャグはやめておくれよ。そんなことをいってるヒマはないぞ。めちゃんこ強いんだから。なんと64発ミサイルをぶち込まないと死なないんだ。むこうもミサイルをしこたま撃ち込んでくるし。

コツとしては、ナニの真下にはいるようにすることだ。ここはデッドゾーンだから、ミサイルに当たらないんだ。ミサイルのタイミングもワンパターンだし、コツを覚えれば、どうってことはない!!

（とは言っても、ここにたどりつくまでの長く苦しい道のりを考えると……）

いよいよ最後の敵、ドラッグが現れるぞ。見るからに壮大な集合基地だ。思うぞんぶんにミサイルをぶち込んで今までの苦しみのウサを晴らしてくれたまえ。中心部に30発撃てば破壊されるんだ。相手からは撃ってこないことだし。



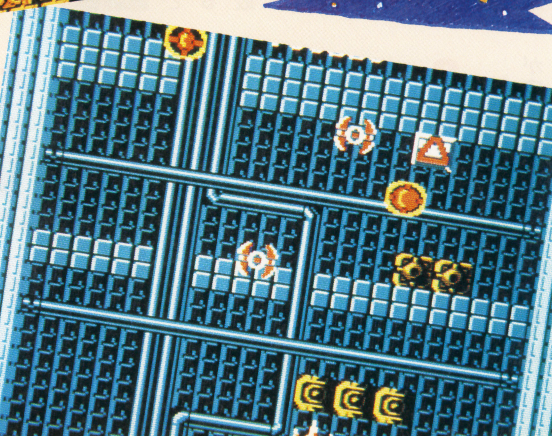


闘いを終えて……

で、ここからは英語の時間。おいおい、他のページに目を移さないでくれよ。BEEPERは頭もよくなくちゃいけないんだ。高校生以上のBEEPERは自分で訳すように。

なんてことをいうと、小中学生の読者から石が飛んできそうなので、特別に訳してあげちゃおう。ドラッグを破壊すると、「HIT!! WAR IS OVER」のメッセージが出る（これの意味くらいわかるよな）。その次にゾロゾロとスクロールしてくる文は、「よくやった！　これで君は頭脳戦艦ガルに戻り、勝利の報告を堂々とすることができる。そして、ジスタス惑星の人々も、君をヒーローとして迎えるだろう。二度とこのような戦いがないよう」という意味なんだ。これでゲームの疲れなんてふっとんじゃうね。

その次にスクロールしてくるのは、このゲームを作ったスタッフの紹介なんだ。プログラマーやグラフィック・デザイナーの名前を最後に紹介するなんて、なかなかカッコイイことをしてくれるものだね。ゲームを作ったみなさんも、ゲームを最後までやったみなさんも、ホントに御苦労さま!!





グラディウス

●コナミ（3月発売予定）●ライター／NANISORE®

「グラディウス」攻略は、パワーアップを使いこなせるかどうかが、明暗の別れ道。ラウンドごとに、手を変え品を変えの大攻撃だから、ココロして向かうべし！

※おことわり——この文と写真はビデオ（アーケード）ゲームを取材してまとめたものです。

難度最高グラディウス

BEEP読者のみなさまはグラディウスというゲームを知っていますか？　本誌7・8号で特集しましたので、もちろん知っていると思いますが、知らない人がいたりすると困るので、簡単なプレイ方法から説明を始めようと思います。

バブルシステムの第2弾としてコナミ㈱よりツインビーに続くものとして発売されたグラディウスは、キャラクターよしサウンドよしゲーム展開よしと三びょうしそろったゲーム。でも、ランク（ゲームの難度）がかなり高く、初心者にはとっつきにくいゲームでしたが、一度プレイすれば、その奥の深さが分かるでしょう。そのため今でもゲームセンターの人気もの。早くファミコン版が見たい。

プレイ方法は、自機のファイターを8方向レバーで操作して、次々と出現する敵を倒すという簡単なものですが、自機の動きは遅く、敵の攻撃が激しいので、とてもたちうちできません。そこで必要になってくるのがパワーアップ。このゲームはパワーアップがすべてといってもいいほど重要です。

画面下部にはエネルギーメーターがあり、敵の編隊や赤い敵を倒すと出現するエネルギーカプセルを取ると、1つずつエネルギーメーターが右にずれていきます。エネルギーメーターは6つの目盛りに分かれていて、移動した場合はパワーアップボタンを押すと、それぞれのメーターに表示されたパワーアップをすることが可能です。目盛りは左からスピードアップ、ミサイル、ダブル、レーザー、オプション（分身）、？（バリア）という順で並んでいます。これらのパワーアップは、複数を同時に用いることはできますが、レーザーとダブルだけは同時に使用することができません。この場合、最後に装着した方の武器が優先されます。

6種のパワーアップ

それでは各種のパワーアップの説明をしていきたいと思います。

スピードアップ

装着すると自機のスピードが上がります。取れば取るだけ自機のスピードが上がりますが、最大5個しか装着できません。5個取るとスピードが上がりすぎて操作が難しくなるので、2段階のスピードアップがベストでしょう。このパワーアップは最初に取らないと自機が遅すぎるので、破壊できる敵の数も少なくなり、必然的に取れるエネルギーカプセルの量も少なくなります。

ミサイル

装着すると下部にミサイルを発射することができます。このミサイルは地上にそって進み、敵に当たると爆発し破壊します。このミサイルは連射がきかないので、ねらいを定めて、確実に発射するようにしましょう。

ダブル

装着すると、斜め上と、前方に一度に弾を発射することができますが、通常2連射なのが単発になり、連射がきかなくなってしまうので、分身を装着してから取るようにして下さい。このダブルは、ステージ3のモアイと、ステージ4の特殊火山地帯、ステージ6の特殊細胞地帯の最後等で装着すると効果的です。

レーザー

装着すると弾がレーザーとなり敵を貫通するので、まとめて倒すことができます。どのステージでも使えますが、最初に装着するとき分身をつけてから取るとよいでしょう。

オプション（分身）

装着すると自機に分身がつき、自機に合わせて動き、弾を発射することができます。最大4つまで装着できますが、スピードを2つほど取っていれば分身の幅が広がり、戦闘力が倍増します。分身は自機が停止していると動きを止めるので、うまく分身を誘導して、強力なフォーメーションを組むことができます。

？（バリア）

装着すると自機の前方にバリアがつき、前方から来る敵や敵の弾



を破壊することができます。バリアは敵の攻撃を受けるごとに縮小していなくなりますが、ある程度小さくなったら、壁等にバリアをぶつけ、なくして張り替えましょう。書き忘れましたが、バリアは前方のみなので、後方から攻撃を受けるとミスとなります。

ステージ別攻略法

ステージ1（火山地帯）

最初のステージだけあって、とても簡単です。最初に空軍が出現してきますが、出現位置を確実に覚えて倒しまくりましょう。とくに編隊と赤色の敵はエネルギーカプセルを持っているので、絶対に逃がさないようにしましょう。パワーアップをする順番ですが、先にスピードアップを2個つけましょう。次に分身をつけてから、ミサイルとレーザーを装着するパターンが一番いいでしょう。

しばらく進んでいくと洞くつがあります。ここは空中物の他に地上に砲台や移動砲台、その他に宇宙船を飛ばしてくるハッチがありますが、ミサイルで一掃することができます。このときハッチを撃たないでいると、宇宙船を次々と発射してくるので、得点かせぎをするぐらいの余裕がほしいものです。しばらく進むと中央に浮遊大陸があり、5つの砲台からレーザーを撃ってくるので、上か下のすき間から抜けましょう。ここを過ぎると火山が2つあり、ポップコーンのごとく火山の頂上から岩石が多数飛んできますが、画面一番上の天井にギリギリの所の左端か右端が安全地帯となっていますので、そこにいて噴火のしずまるまで待ちましょう。この場所では、高得点パターンがあるので紹介しましょう。

まず、この火山地帯に来るまでにレーザーとオプション3つを装備します。この装備をいかして、火口の所に自機を持って行き、オプションを誘導して横に並べてフォーメーションを組みながらボタンを押し続けます。すると火山口を出た岩石はレーザーのえじきとなり、次々と破壊され岩石1個につき100pts入ります。火山が止むと敵の要塞が出現します。要塞を破壊すれば1ステージクリアですが、攻撃が長びくと勝手に自爆してしまいます。

この要塞は4本のレーザーを装備していて、こちらの攻撃は中央部のコア以外にきき目がありません。倒すには、レーザーの合い間をぬって、上下に動きながら中心部をねらって倒しましょう。

ステージ2（ストーンヘンジ）

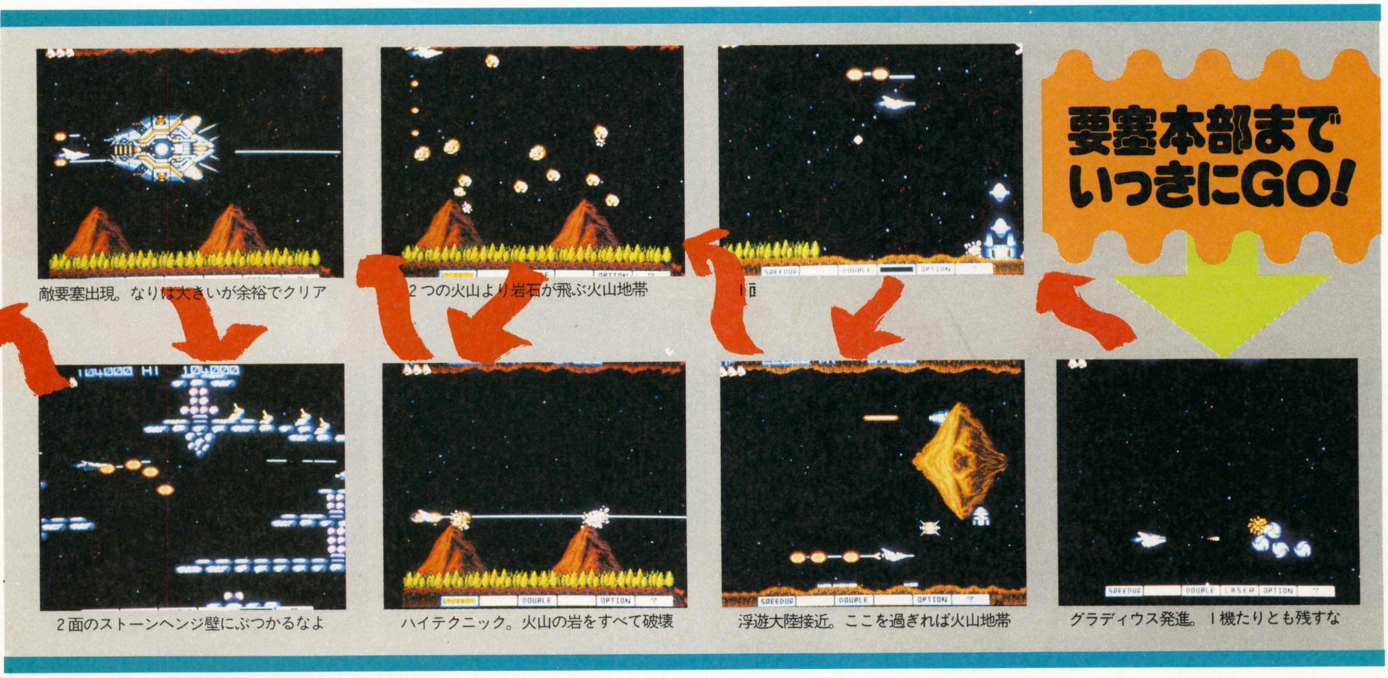
ステージ1と同じような空軍が出現しますが、問題ないでしょう。ただ、2編隊が上下に動きながら近づいてくる空軍には注意して下さい。

空軍を抜けると、小惑星地帯みたいな所があります。浮遊している岩場に砲台やハッチが配置されていて、攻撃してきます。岩場が邪魔をして道幅がかなりせまく、敵を残しておくと後から攻撃されて危ないので、進行上の敵は1機残らず破壊することが肝心です。

このステージの一番難しいところは最後にあります。文字通りの壁があるのです。この壁はピンク色の小さな粒が多数並んで壁を作っています。しかも壁の中には敵が潜んでいて、時間が経つとプレイヤーに向かってくるのです。最初からノーミスでここまで来た人は、レーザーとオプションがいくつか装備されているので、一気に全滅させることができますが、途中でミスしてしまった場合は、攻撃能力が少ないので、壁が難関になりますが連射できり抜けて下さい。

ここを抜けるとワープ部隊の攻撃があります。最初に画面右に上下にずらっと並んだ編隊が3編隊ほど来た後に、ひとつひとつバラバラでワープしてきますが、ワープ後は自機に向かって突っ込んで来ますので、最初の編隊は自機を画面右に移動させ、敵が突っ込んでくる瞬間に左へ下がりながら弾を撃ち一気に全滅させましょう。

次にバラバラで来る敵には、レーザーとオプションが4つあれば画面左端で自機を上下に動かして、オプションを誘導して写真のようなフォーメーションを組んで敵を倒しましょう。ここを過ぎればステージ1と同じく要塞が出現しますが、まるっきりステージ1と同



グラディウス発進。1機たりとも残すな

1面

浮遊大陸接近。ここを過ぎれば火山地帯

2つの火山より岩石が飛ぶ火山地帯

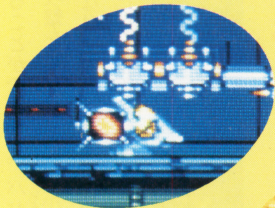
ハイテクニック。火山の岩をすべて破壊

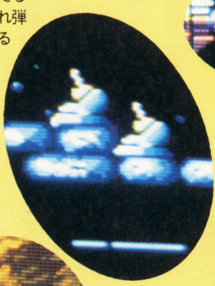
敵要塞出現。なりは大きいが余裕でクリア

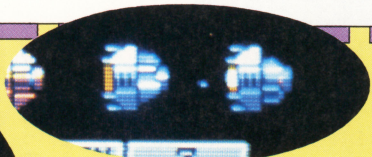
2面のストーンヘンジ壁にぶつかるよ

※画面写真はすべてビデオ（アーケード）ゲームのものです。

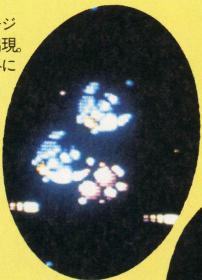
★キャラクター紹介!!

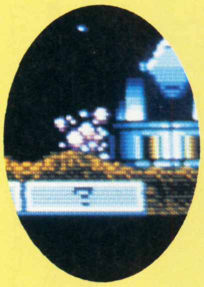

↓移動砲台。ステージ7のは形と速さが違う

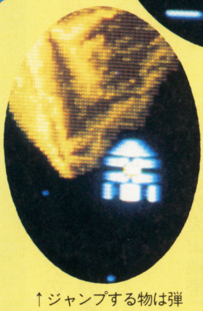

↘砲台。いたる所に配置され弾を撃ってくる

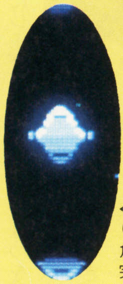

↑上下に組みになり出現。激しく追いかける

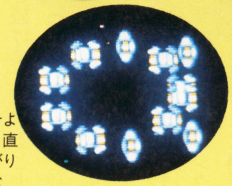

↙ステージ3のみ出現。ここ以外にいない

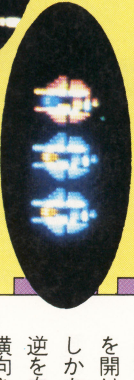

↑バラで出現プレイヤーを追いかけてくる

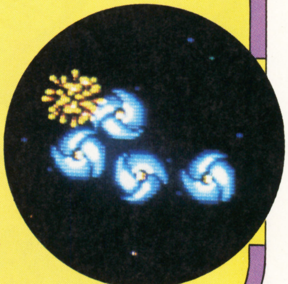

↓3種の形のあるハッチ。宇宙船を出す


↑ジャンプする物は弾を放射状にバラまく


←ハッチより出現。直角に曲がり突っ込む


←2編隊で上下に動きながら近づいてくる


↓上下に軽く動きながら向かってくるザコ


↑オーソドックスな敵編隊。カプセルを持つ

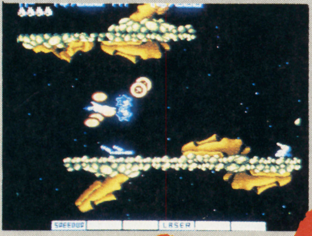
じ方法で倒せます。

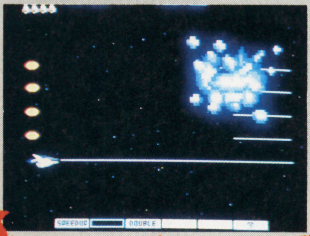
ステージ3（モアイ）

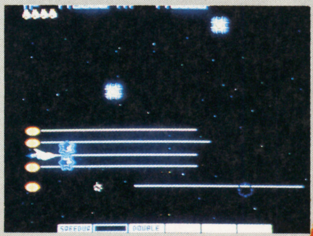
最初に空軍が来ますので、同様に倒しましょう。このステージのメインは、モアイが出現するところです。モアイは、時々口を開けてリング状の弾を撃ってきますが、破壊するには、弾を撃つために口を開けたとき、その中に弾を撃つしかありません。でも、モアイは逆を向いているものや、上や下に横向きになっていて正面の攻撃では倒せないものもあります。攻略法としては、プレイヤーの方を向いているモアイは確実に破壊しましょう。

また、通常倒せないモアイでも、ミサイルやダブルを使った攻撃やオプションの誘導で倒すことができます。オプションの誘導は、モアイが接近する前に自機を動かしてフォーメーションを組み、オプションとモアイの口の部分が重なるようにして倒します。そしてモアイの後ろに隠れてしまえば敵の攻撃を防げるので、攻撃が止むまで隠れていることができます。これらのことを利用してパターン（コースどり）を使うことをお勧めします。

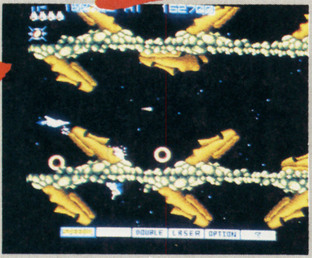
空母は、時々放射状に丸い物を飛ばしてきます。これを破壊することはできませんが、空母は連射していれば破壊することができるので、レーザーを装備してセッセと点数かせぎをしましょう。ここを過ぎるとふたたび要塞がでてきますが、同様に倒しましょう。

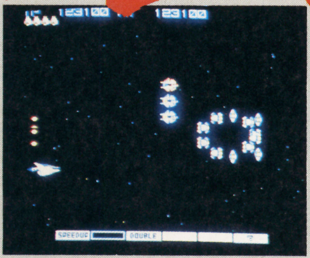

モアイ地帯。モアイの弱点は口だけだ

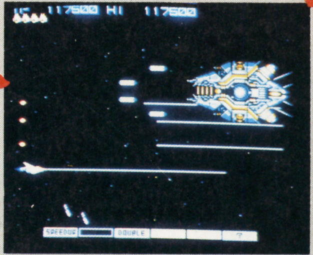

要塞のコアを破壊すると大爆発する

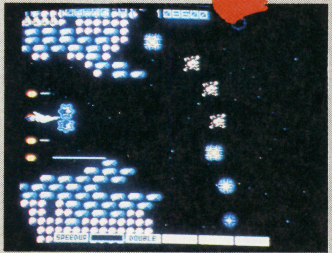



青色のエネルギーカプセルは全滅powだ


モアイ地帯のラスト、初心者には難関かな


上下に動きながら近づいてくるのは強敵だ


ハイテクニック、フォーメーション攻撃


面の終わりの壁を突破。ワープ部隊の攻撃



↘小細胞。体内の細胞で2発ほどで破壊

↓敵の要塞。4つのレーザー砲を持つ

←空母よりでる丸型の宇宙船。破壊不可能

↓ステージ3のモアイ。口から弾を出す

↑ステージ1の最後に5門あるレーザー砲

↑ステージ6の最後の大細胞。高速弾を撃つ

↑ステージ5の細胞。とにかく気持ち悪い

↑火山より噴出する岩石。1個100ptsの点かせぎ

↑ステージ7の最後の門を守るメカ細胞

→クラゲ型宇宙船。エネルギーに強い

↑宇宙空母。前部のハッチをあけ宇宙船を出す

←ステージ2と7で出るワープ部隊。手強いぞ

とにかく、パターンを使うこと、連射がキーポイントです。

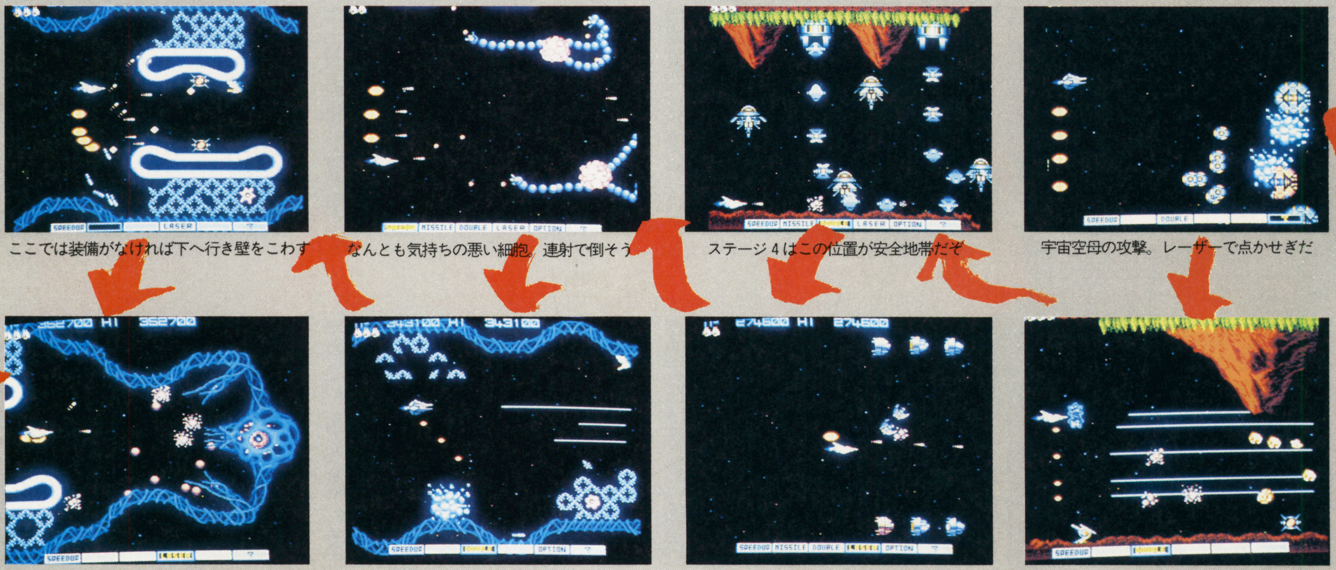
ステージ4（特殊火山地帯）

このステージにも空軍がきますが、難しいので編隊と赤色の敵は絶対逃がさないようにしましょう。空軍を過ごすと、洞くつの入り口が見えます。洞くつ内の地形はステージ一に地形の上下を全く逆にしたものだけれど、ステージ一と違って地上物が多く、とくにハッチが多数の空軍を飛ばしてくるので、かなり難しくなっています。

初心者は、ダブルとミサイルを装着して、天井と地上の敵を出現と同時に破壊した方がいいでしょう。でも、ある程度慣れればレーザーを取った方が得点もよく、かえって楽かもしれません。途中に出現する逆さ火山は、左端に自機をよせて噴火が止むまで待って通った方が安全でしょう。そのとき後から来る移動砲台には気をつけて下さい。ステージの最後には、天井の山と山の間にハッチが2個あり、通常の攻撃では破壊できない上に、クラゲの形をしたUFOが次から次へと飛来します。とても難しい所ですが、攻略法がないわけではありません。ここでは主な3つの攻略法を説明します。

まずダブルでハッチを破壊するという方法があります。UFOは左端の下で連射すれば楽に倒せます。

次にレーザーでフォーメーションを組むという方法があります。これは左端で自機を上から下へ移



ここでは装備がなければ下へ行き壁をこわす

なんとも気持ちの悪い細胞。連射で倒そう

ステージ4はこの位置が安全地帯だぞ

宇宙空母の攻撃。レーザーで点かせぎだ

ステージ6の細胞の何とも気持ち悪い大細胞

ステージ6は体内を進む。小細胞の攻撃だ

ステージ5ぐらいから空中物が強くなる

名物、逆さ火山。レーザーさえあれば

動するだけでOKです。

最後に、途中でミスして何も装備がないときの方法です。この場合、画面左端の下で連射するしかありません。ジョイボールがあれば楽勝かもしれませんね。やがて要塞が来ますが、天井の山にぶつからないように注意して下さい。

ステージ5（細胞）

ここも空軍が来ますが、上と下から同時に出て来る編隊には気をつけて下さい。またステージ4を過ぎた時点で何も装備のない人はオプションのみを装備しましょう。巨大なピンク色の細胞が登場してきます。この細胞は1～4本のしょく手を持っていて、先端から連続して弾を撃ってきます。これは真ん中の色の違う部分に弾を撃ち込むことで破壊できます。

細胞本体は、ミサイルは受けつけませんが、レーザーか普通の弾を撃ち続ければ、縮小して爆発します。最後もおなじみの要塞が出現しますが、6と7ステージでは登場しないので最後の登場となります。全体的に簡単なステージといえるでしょう。

ステージ6（体内細胞）

お決まりの空軍が、スタートしますが、かえり討ちにして下さい。

ステージ2の終わりに出てきた壁と同じような物が多数出現して、その所どころに小さな細胞が活動しています。細胞はしばらくすると自機を確実に追いかけてきますが、弾を撃ってこないので簡単に倒すことができます。しかしエネルギーに強く、2発ぐらい当たらないと倒せないので、あなどらないようにして下さい。

このステージはレーザーとオプションがいくつかあれば、そんなに難しくないでしょう。ステージの最後にはピンク色の道があり、砲台が配置されていて、そこを過ぎると巨大な細胞が出現します。この巨大細胞はステージ5の要塞の代わりにある物なのです。巨大な細胞は上と中央部と下から激しく攻撃してきますがレーザーで中央部を撃っていれば、すぐに倒すことができます。

また、オプションとダブルを装備して、中央部をねらわずに、敵の攻撃物である小さな粒を撃ちまくって点数かせぎをすることもできます。ただし、気を抜いて死なないように注意して下さい。連射が重要ですよ。

ステージ7（要塞本部）

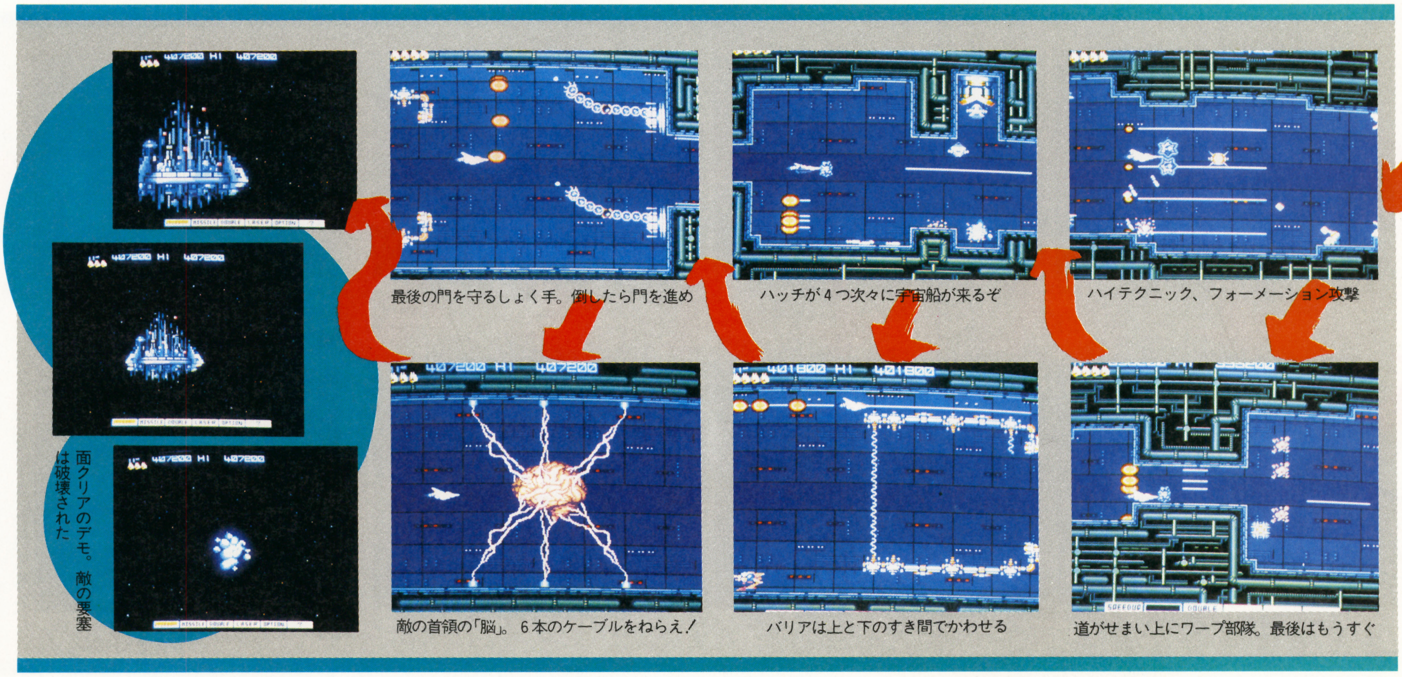
ラストステージだけあって、かなり難しいので初めてここまで来た人はすぐやられてしまうかもしれませんが、何回もチャレンジしてうまくなって下さい。

ここの空軍は、前のステージよりもずっと難しいので、気をぬいてミスしないように気をつけて下さい。ステージ2で説明した敵の2編隊が、4組も上下に動きながら近づいてくるので、とくに気をつけて下さい。エネルギーカプセルをたくさん取らないと後がつらいですよ。

空軍を過ぎると、いよいよ敵要塞本部に突入です。道が細い上に、後ろからは高速移動砲台、前方にはワープ部隊が出現したりします。確実に乗りきるには、ミサイル、レーザーの装備はもちろんのこと、オプション4つにバリア、スピード2段階以上は絶対必要です。これらの装備があれば、ステージ2のラストに使ったようなフォーメーションを組み、オプションを後ろから出現する移動砲台に重ね、出現と同時に倒すことができるのです。

しばらく進むと、急に道が細くなる所があります。そこまで来たらあと一歩、ガンバレ。細い道を抜けると、上下にハッチが2個ずつある所があります。そこでレーザーとオプションを使って倒すと次は急に広い所に出ます。何もないと思っていると、急に後ろからバリアが来るので注意して下さい。攻略法は、バリアの上と下のすき間を利用することです。やがて、細胞のしょく手の守る門があり、破壊して中に入ると、敵の首領である「脳」があるので、上下3本ずつあるケーブルを切って下さい。これで終わりですが、このゲームは2周目以降はもっと難しくなり、本当のグラディウスを体験することができるでしょう。

※おことわり……このグラディウスの記事は、アーケード版をもとに書かれたものであって、ファミリーコンピュータ版では変こう点があることをご了承下さい。



ハイテクニック、フォーメーション攻撃

道がせまい上にワープ部隊。最後はもうすぐ

ハッチが4つ次々に宇宙船が来るぞ

バリアは上と下のすき間でかわせる

最後の門を守るしょく手。倒したら門を進め

敵の首領の「脳」。6本のケーブルをねらえ！

面クリアのデモ。敵の要塞は破壊された



●ハドソン
●ライター／桜井博道 SHOTAN.I

いよいよSCENE・2 "SEARCH PRINCESS!" MAP公開だ。トラップ・ケーブ（入ったとたん死んでしまう）、ミステリーゾーン（入ったら二度と生きて帰れないきょーふのエリア）や、アリジゴク（チャレンジャーを引きずりこんでしまい飲みこんじゃう）にはじゅーぶん気をつけてくれ。

それではマリア姫（彼女は中国人（チャイニーズ）っぽくてかわいい。どっかのだれ（スーパーマリオのピーチ姫）かさんとは大ちがい）を探す（さが）旅に出発だ!!

▽ロスマリー国内で…

君は16レベルのうち、好きなステージを選べる。一番やさしい（そのかわり、シーン2はムズカシイ）のがレベル1。シーン2はやさしい（パワーUP（アップ）アイテムがでるからね）が、他のシーンがムズイのがレベル3。めちゃんこムズイのがレベル16だ。ラウンドが上がるごとにレベルが2ずつ上がっていくのだ。とにかく、姫の命は君、つまりチャレンジャーのうでしだいというわけだ。

姫が乗っている「メタモルフォセス号」は、もうすぐここを通過する。この列車に飛びうつり、列車を止めろ!

GOOD LUCK!!

▽SCENE 1 STOP THE EXPRESS!!

いちおう、レベル3でプレイしていることにしとこう。他のレベルとじゃ、くらべものにならないからね。

列車に乗りこむと、さっそくオジーズとトリッペがやって来たじゃない。ナイフで応戦だ（もっとレベルが上がると、トビーが飛んでくる。こいつは列車内でもなぜかやられてしまう）。

4両目ぐらいになると、画面がフラッシュし、バルが出てくる。こいつはちょっと様子を見てからかわそう。

バルが去って（さ）いくと、トリッペがジグザグに飛んでくるぞ！こいつはうまくよけないと、しゃがんでも死んじゃうんだ。

いよいよ列車のなか。オジーズがジャンプしてくるけど、なーんてことはないぜ。クマは倒せないから、ふせるっきゃない。

最後に現れるワルドラドは、倒せないので列車が切れたらすぐに逃げよう。

▽SCENE 2 SEARCH PRINCESS!!

いよいよメイン・ステージのサーチ・プリンセスだ。マップをよーく見てはげんでくれたまえ。

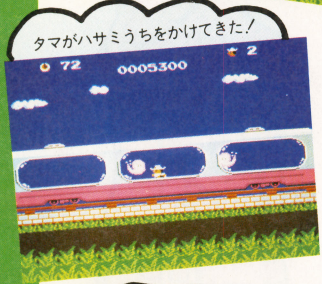
4匹連続で敵を倒すと、パワーUPアイテムが出現する。それを取るとパワーが減ってしまう。ナイフで当てて、得点（なんと、1万点だぞ!!）をもらい、パワーUPしよう。














これがワルドラド島全図だ!!
「これをもとに必勝パターンを研究してくれ!!」
チャレンジャーマップ
池
ほこら
山
ピラミッド
森
丸木橋
空家
岩地
池


ピラミッド
岩地
岩地
アリ地獄
砂漠
砂漠
草原
丸木橋
ピラミッド
ミステリーゾーン



しまった！ケバラに追いつめられた!!



どくろの顔はべつにゲームには……



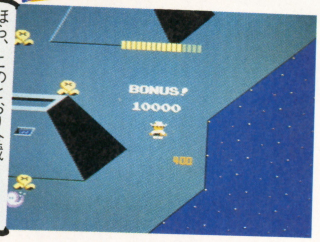
パワージュエルは白POWさ！



パワーソードにまっとーくじらだ



きょーふのミステリーゾーン



ほら、このとおり全滅さ！

パワージュエル

画面上＋α（プラスアルファ）のすべての敵が倒せる。ただし、パワーUPアイテムも消えてなくなるので、よく見てから撃（う）つように。

パワーソード

チャレンジャーがスピードUPし、また、すべての敵（タマもカラも倒せる）にスーパーナイフを投げられる。カラやタマは、パワーUPアイテムを出さないと取れないので、そのつもりで。また、パワーUPアイテムが出ていると、パワーが回復（かいふく）するぜ。

危険なエリアは、地図で示したからよく見ておくように。チャレンジャー唯一（ゆいいつ）の味方の「まっとーくじら」は、できるだけ倒さないようにしようね。400点だけど。

▽SCENE 3 GET KEY WORD！

1面ぐらいはラクだが、2面以降（いこう）がネックとなるステージ。

このタマが目いっぱいじゃまになるのだけど、こいつにはパターンがあるんだ。

左のほうにいたら、2往復（おうふく）して飛びはねるんだ。この場合、ジャンプ直後に進むべき。ジャンプ前だと、思いがけない事故にあうかもしれないもん。

左のほうだったら、なかなかハネないのだ。だからといって、油断（ゆだん）は禁物（きんもつ）。でも、これを飛びこせば、100点もらえるのでがんばろう。

君がそろえなければいけないキーワードは、

●宝石
●王かん
●カギ

の3種だ。これをひとつでも取り忘れると、最後のレスキュー・プリンセスで立ち往生（おうじょう）するから気をつけよう。

ところで、このどうくつはヒカリゴケかなにかは知らないけど、ときどき岩が光るんだ。さて、なんで岩が光るんだろうね。

▽SCENE 4 RESCUE PRINCESS!!

いよいよラスト・ステージだ。この必勝法を教えよう。

まず、小さい岩場に乗る。これが1つめのポイント。そして、タマをかわして左上へ行き、右上へジャンプして乗る。それから右へジャンプし、右上へ上がる。

そのとき、トリッペがくると思う。トリッペは、速いやつなら内側を、おそいのは外側を通るんだ。

すると、いよいよワルドラドとの対決。ワルドラドが左へ下がったらすぐジャンプ！そして、4発すかさず撃ちこんだらヤツの最期（さいご）が見られる。

下の足場へ行くには、左のボタンを押しっぱなしにする。そうすると、姫のいるオリが開く。そして左へジャンプ!! ♡HAPPY ENDとなるわけだ。



キャラクター表

オジーズ（シーン1、2、4：200点）	トリッペ（シーン1、2、4：100点）	ドン・ワルドラド（シーン1、4：800点）	マリア姫（シーン1、4）	チャレンジャー
カラ（シーン2：800点）	隠れまっとーくじら（シーン??：400点）	タマ（シーン全11面：800点）	バル（シーン1：0点）かみなり雲	バル（シーン1：0点）いなづま
トビー（シーン1：0点）	オックスボーン（シーン2：200点）	ケバラ（シーン2：400点）	モーリン（シーン2：100点）	まっとーくじら（シーン2：400点）
カギ（シーン3：800点）	クラウン（シーン3：800点）	リング（シーン3：800点）	ピタロボ（シーン2：200点）	

パワーアップアイテム

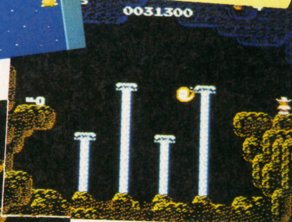
●パワーソード（シーン2：1万点）
●パワージュエル（シーン2：1万点）

クリアボーナス

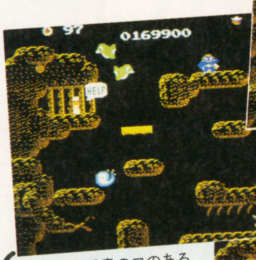
●シーン1 タイム×100
●シーン2 ノーボーナス
●シーン3 タイム×100
　0～10秒 ???点
　11～20秒 10万点
　21～30秒 1万点
　31秒以上 ノーボーナス
●シーン4 タイム×1000点
●ジャンプ・ポイント 100点



これが目的のピラミッドだ！



ゲットキーワードの面じゃ



ワニと恐竜の口のある4面



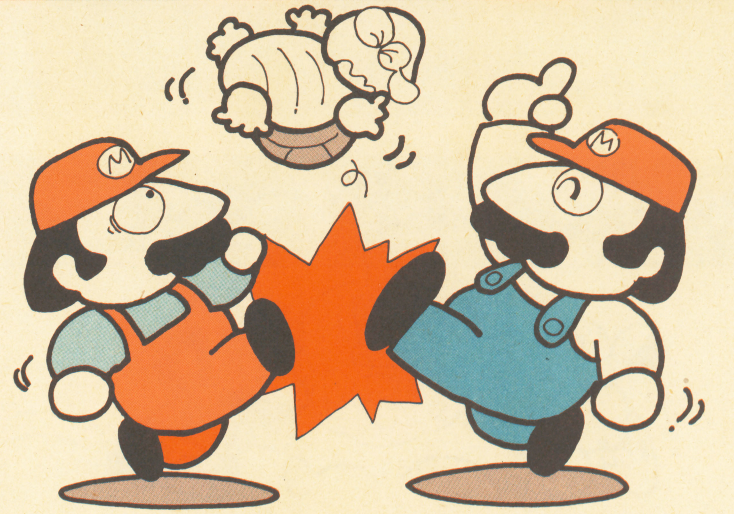
これでハッピーエンドだ



●任天堂●ライター／SHOTAN.I & HUNTERS

スーパーマリオブラザーズ

全マップ&テク編



12月号で予告したとおり、スーパーマリオの全マップを公開！さらに、できるかぎりのテクニック秘伝も公開するぜ。

マップの上にある数字は、次のとおりだよ。

①パワーUP（スーパーキノコorファイヤフラワー以後POW）
②スター
③コインX―
④コインX?
⑤つる→ボーナスステージ
▽地下へ入れる土管
▼海中へ入れる土管

WORLD 1

STAGE1

しょっぱなからクリボーがでてくる。ジャンプでつぶしてやろう。

1UPキノコと地下土管のふたつが近接しているけど、1UPキノコを取って土管は無視しよう。こっちのほうが点が取れる。

さらに、パックンフラワー・スターも無視し（とーぜん、コインはできるだけ多く取る）、この面でただ1匹のカメを倒してけっ飛ばし、次々とダウンさせる。あとは、カメをうまくかわして、フラッグポールの5万点ボーナスはいただきだ。

▽2ND QUEST

クリボーが、メットに変わるぐらいだ。もちろん、こっちのほうが点を取れる。

STAGE2

しょっぱなから土管のなかに入る。さっそく、地底面のはじまりだ。はじめの仲よしクリボーは、同時につぶしちゃえば500点も取れるんだ。コインを素早くたたいて先に進むと、ノコノコが2匹出てくる。タイミングよくけり飛ばしちゃおう。

さらにもっと進むと、コインが6つ並んでいる。その上に1UPキノコがあるじゃないか。スーパーマリオで1UPの前のレンガをこわしてから取れば、地下2階(?)に入れるよ。

最後に、天井を歩けばワープゾーンに行けるのだ。

STAGE3

きょーふのジャンプ面だったりして。でも、この面はまだまだやさしいのであった。ノコノコはイジケているから落ちないけど、クリボーは神風よろしく落ちてくる。十分注意が必要だ。

ハーフラインをこえると、空飛ぶ床の2連結が飛んでくる。コインは始めのうちはあきらめて、完全にクリアできるようになってからやってみよう。

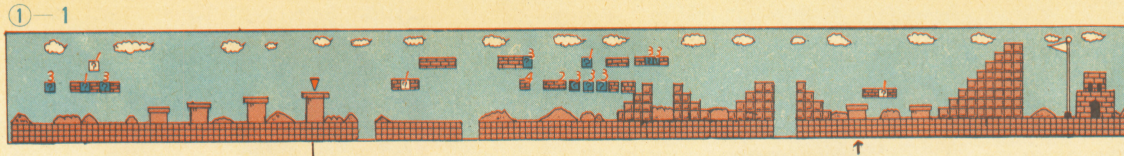
各エリア、3・4ステージの?はPOWなので、できるだけ、いや絶対に取り逃がすな!!

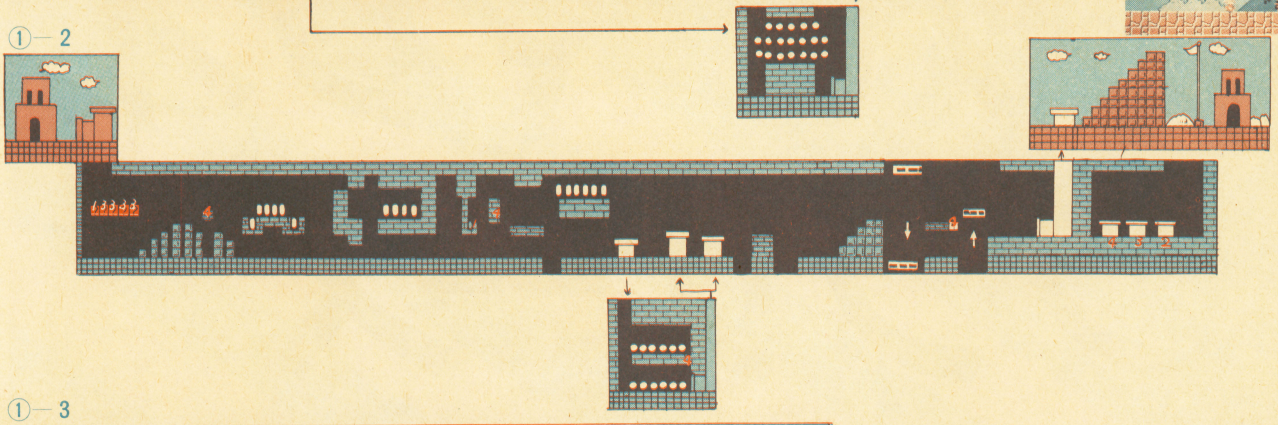
▽2ND QUEST

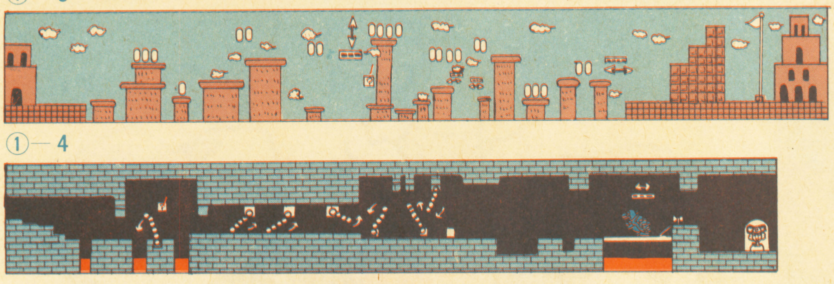
キラーは飛んでくるわ、床が小さいわ……これはもう、5―3なみなのだ！

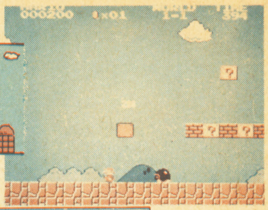
STAGE4

さあ、敵の要塞城だ!! この先

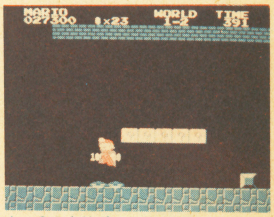




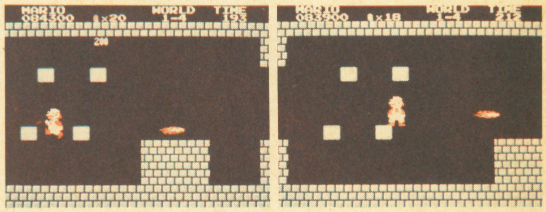


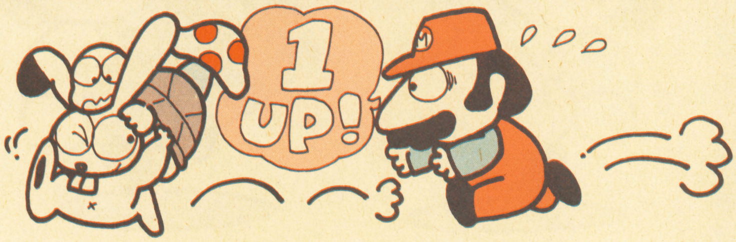


うわさの2ND QUEST



1—2のクリボー2匹つぶし。500点なのだ





1—4での隠しコイン面だ。全部で6つ

には、捕らわれたキノピオがいる。さあ、進め！

炎の池をこえると〝細胞〟がグルグル回っている。[?]の上に乗ればかわすことができる。[?]のなかはPOWなので、できるだけ取っておこう。細胞の6連ちゃんをこえるとクッパの炎が……。でも、ここでおびえていてはダメ！　この先の大広間には、隠れコインが6つもあるのだ。炎をかわして確実に取っておこう。

クッパはファイヤーボール数発で正体（クリボー）を現す。5000点だ。金のオノを取ってもいいが、スコアはなし。

▽2ND QUEST

6—4と同じ。クッパは炎攻撃。

WORLD 2 STAGE1

ブロックの3連ちゃんとまん中にPOWがある。これをとったら、さっそく1UPを取ろう。なに、1UPが出ないって？　それは、君のテクニックがないからだ。コ

■こ・ら・む■

「今、なぜ、細胞か!?」

あの細胞、ではなく、火柱はなぜ生まれたかを明かす!!

任○堂のスタッフのひとりが、要塞城のトラップをどうしようかとなやんでいました。締め切りはせまる、ネタはうかばん……。彼は気晴らしにゲームセンターに足を運んだ。

そこで彼が目にしたのが……あのグラディウスだった。彼は一挙に2500円の大金(彼にとっては)を使った。そこで彼が最後にプレイしたのが、ステージ5細胞であった。不気味なイメージをもとにして、彼はトラップを考えた。これがあの火柱だった。

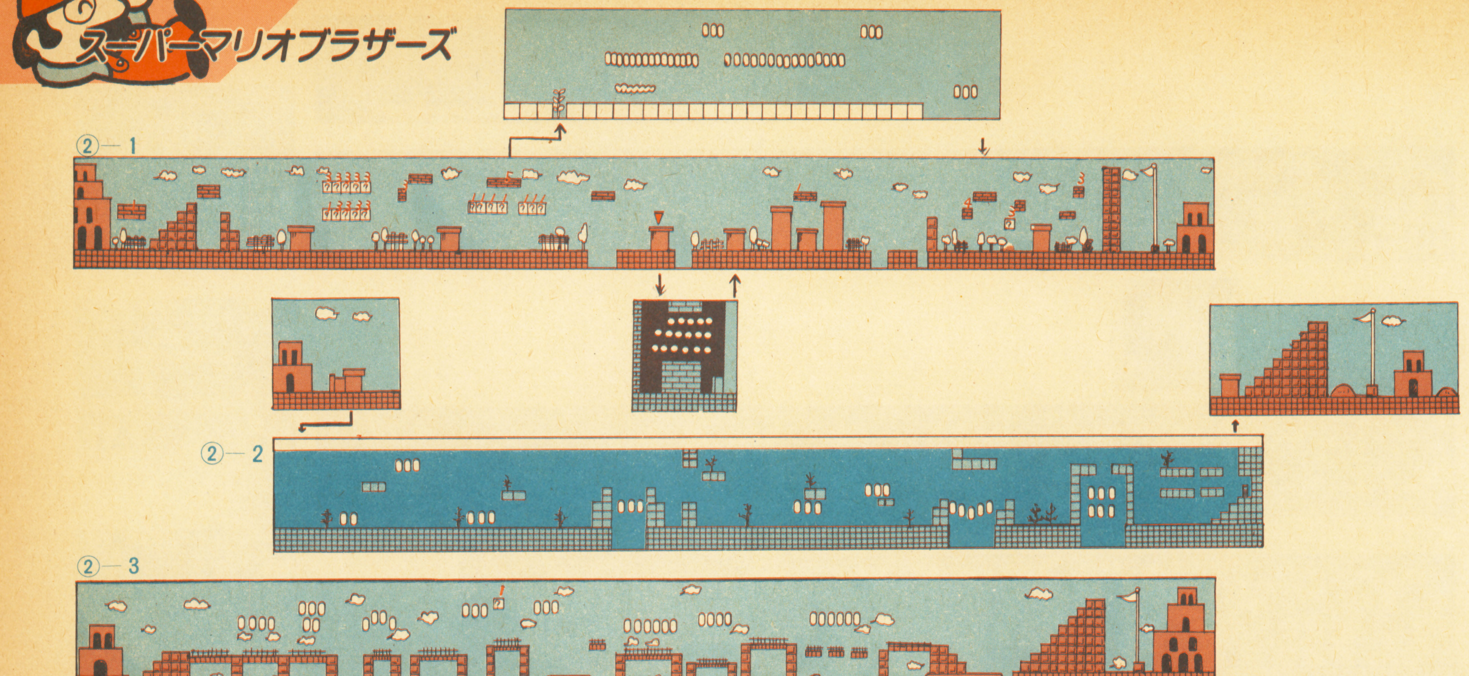
——てのはじょーだんですが……。失礼！

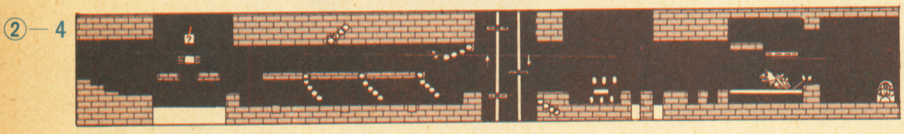
某月某日、任天堂に取材しに行った。ボクの担当したゲームは、もちろん「スーパーマリオブラザーズ」だ。

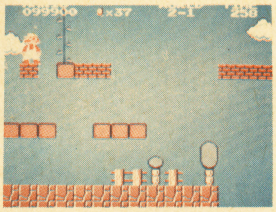
じつは、任天堂に行く前にグラディウスをやった。もちろん2周ぐらいはやったよ。

ところが、あの要塞城のシーンのときだ。ボクはあの火柱を見たとき、細胞とオーバーラップさせてしまい、「細胞だ、細胞だ、これは絶対細胞だあ！」と小声でさけんでしまった。

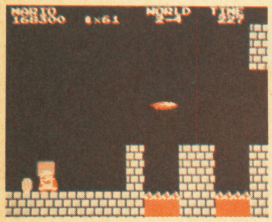
そのときの編集㊒は、これは細胞じゃないよ！　といったが、原稿に細胞と書いたら、リライトされずに、『BEEP』11月号にはちゃんと細胞と書かれていた。これから、ボクはあの火柱のことを細胞と呼んでいる。



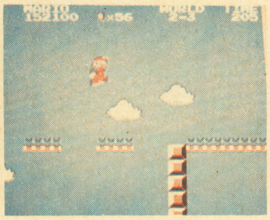




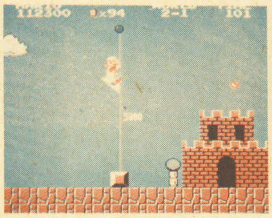
これがうわさのボーナスステージなのだ



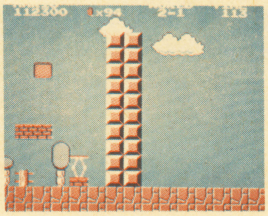
スライディングでコインを取れ!!



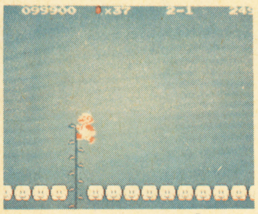
連続ジャンプで、切れた橋をこえろ!!



あんまり意味ないけど、城に向かってファイアボールを投げる



ブロックを出してもジャンプ台でもかまいません



これがマリオの足ぶみだ!「なんの役にたつの……?」

インを前のワールドで、全部取れば出るのだよ。そうそう、1UPの下のコインブロックを出さないと取れないよ。

7個並んだ?ブロックの上につるがある。これを登ってボーナスステージだ。パーフェクトを狙おう。べつにボーナスはもらえないけど。ボーナスのあとは貯金箱改めスペシャルブロック。コインがたくさん隠れている。そして、最後のジャンプ台の前に、コインブロックがある。そのあとは5000点ボーナスをいただいて、特殊火山……じゃなく、海中シーンだ。

STAGE2

お決まりの土管に入れば、もうそこは海のなか。さっそくイカのゲッソーがやって来た。ファイヤーボールでビシバシ攻撃しよう。少し進むと、穴がある。そこにもマリオを誘いこむようにコインがあったりして。でも、ここのコインは取りやすいんだ。穴に入ったらAボタンをたたいたり離したりすれば楽に取れる。

もーちょい進むとプクプクが現れる。赤のプクプクは動きが早い。また、微妙に揺れるものもあって油断禁物。その先のゲートは、ゲッソーが見はってて、なかなか難しい。一挙に進もうとせず、ゲッソーをおびきよせてからHYPERで進もう。

しばらくすると、ゲッソーが姿を消す。こーなったらコインを取りまくるっきゃない! でも、穴の深いところに隠されたのもあるので注意。

STAGE3

いよいよ、きょーふの橋の上。赤いプクプクが跳ねてくるじゃないかいな。ジャンプで乗っかってもいいし、ファイヤーボールで倒してもいいね。

ハーフエリア・クリアラインのちょっと前にPOWがある。必取ものだ。

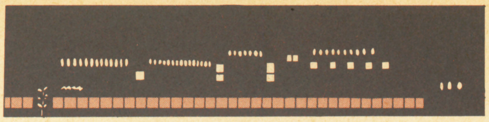
最後の難関(て、ほどじゃないが)は橋が切れていること。せまい橋にチョコンと着地して、確実に飛ぶか、リズミカルにピョンピョン跳ぶっきゃない。12月号のあ氏のよーにハイパー走行してもいいが、失敗しても、SHOTANとあ氏は責任はとらないのでそのつもりで。

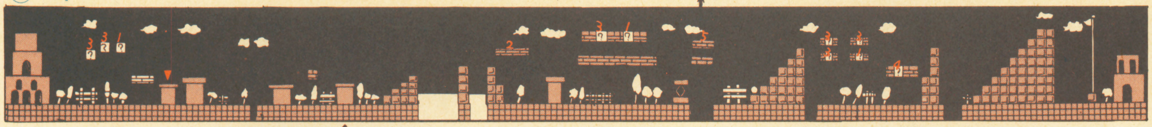
STAGE4

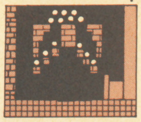
しょっぱなからバブルが出てくる。下降したときにジャンプすればまず安心。POWを取って先に進もう。続いてグラディウスの6面……じゃない、細胞地帯だ。この攻略法は下へ行くことだ。そうすると、細胞の数が少なく、楽にクリアできるのだ。

ついでにリフト地帯のテクニックも教えよう。まず、細胞に注意して、リフトに行く。そして、リフトが画面から消える前にジャンプ! そして、出てきたばかりの下行きリフトに乗り、天井を歩くのだ。これで細胞、炎はかわせるはずだ。コインは1—2でのくぐりぬけのテクを使おう。

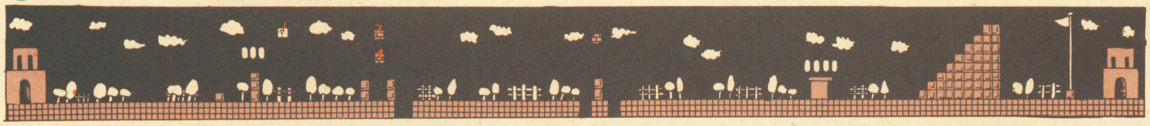
③—1



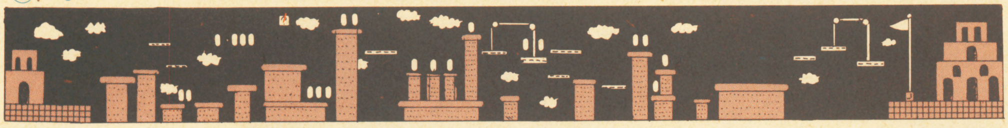




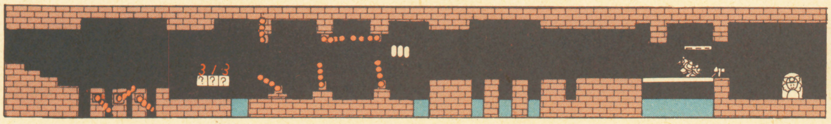
③—2

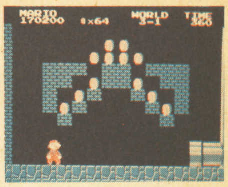


③—3

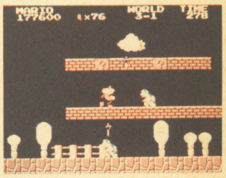


③—4

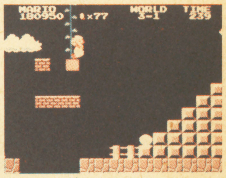




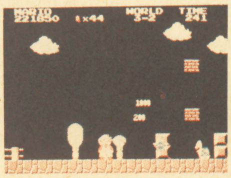
3—1の隠れ面は大文字だ



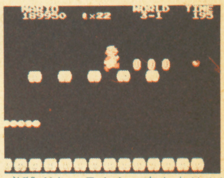
スターを取れば、ハンマーブロスもOK！



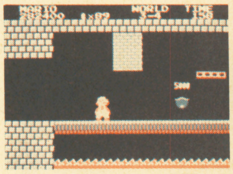
3—1のボーナスステージはここにあるのだ



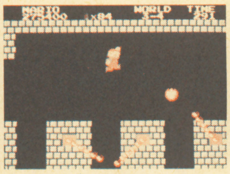
ファイヤボールで倒そう？



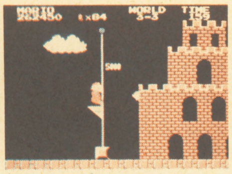
必殺!!キャラクタの穴を走りぬけるワザ!!



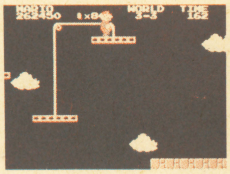
3面目はメットだった。8面まであと20面……



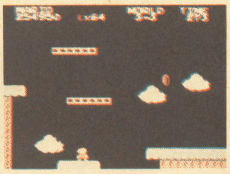
必殺のバブル、細胞システム



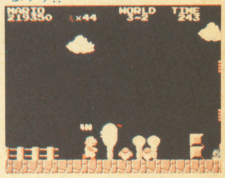
高速ジャンプして5000点を取ろう！



ぎりぎりの所まで落としてから…



この下に落ちなきゃ取れないコインがある



敵をひたすらけっとばし……

最後は、あの火の海＋クッパの炎だ。でも、これは見切りをつけて、ジャンプすればよろし。あとは、スーパーマリオのときは、上のブロックを2つ壊して安全クリアだ。

WORLD 3

STAGE1

おっと、もう夜か、さあ寝るか。（寝るんなら原稿を書いてからにしてくれ！㊌）

しかし、この世界では夜でも死闘が続くのだったりした。

パタパタをかわして、2つめの土管に入ろう。京都大文字焼き面にいける（任天堂は京都にあるのだ）。

土管から出て、橋の上だあ！とはいってみても、プクプクは跳ねてこないからだいじょーぶ。それに、1UPキノコにスターとボーナスキャラの宝島だ。スターを取っておけば、初登場のハンマーブロスも楽に倒せる。ま、この面はあまり難しくないと思うので、がんばって点稼ぎをしておくれ。

あっ、そうそうジャンプ台の直後のブロックにはボーナスステージがあるのだったりしたのだった。

STAGE2

この面は、BONUS STAGEというウワサが流れているが、じつは、本当だったりして。

しょっぱなのノコノコをけり飛ばすと、ひたすら点が稼げるし、途中にはスターとスペシャルブロックがある。

■こ・ら・む■「クリアボーナスで点稼ぎ」

まんず、FLAG・POLE・BONUS。これは飛びついた高さによって変わってくる。

☎マリオの足がブロックの真下 …100PTS．

〒ノーマルジャンプで …400PTS．

○ハイパージャンプで …800PTS．

◎↑マリオの足がフラッグの下なら …2000PTS．

⊗フラッグの上だったら …なんと5000PTS．!!

5000点の取り方は、最後の階段ブロックでハイパージャンプすればよろし。

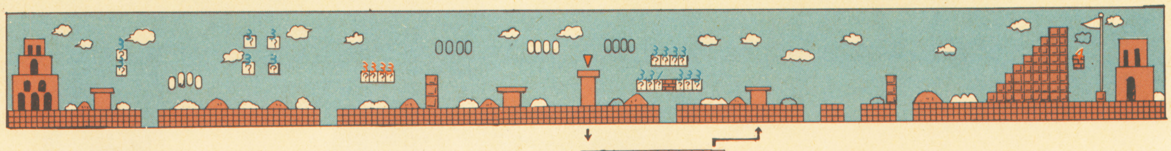
つづいて、CRACKER SPECIAL BONUSじゃ。花火は1発500点（誤植はよくあることだったりして）で出現条件は……。タイマーの末尾が……。

1のとき…1発＝500点
3のとき…3発＝1500点
6のとき…6発＝3000点

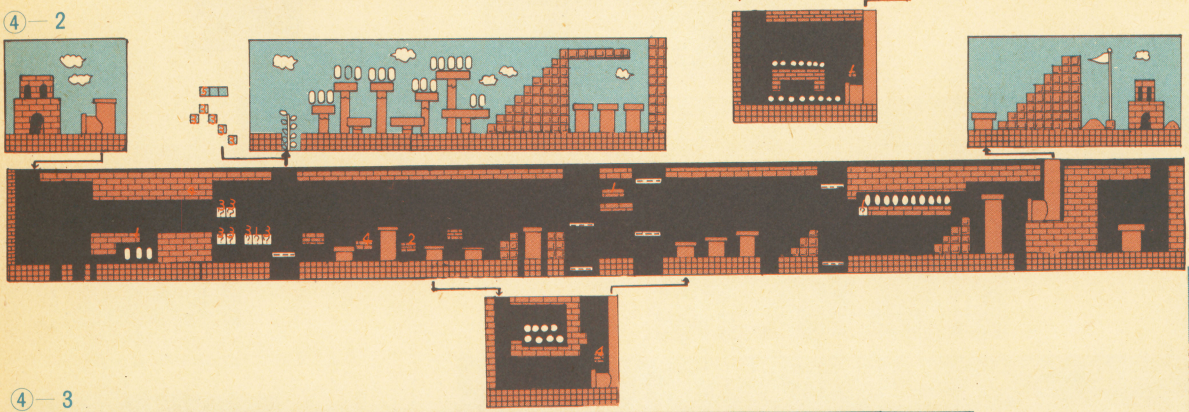
あと、陰に隠れているタイマーボーナスは1カウント50点だ。

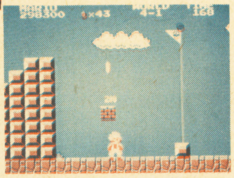
P.S.私に5000点が取れないフラッグポールはない!!

④—1



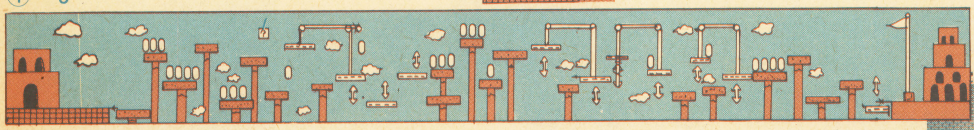
④—2



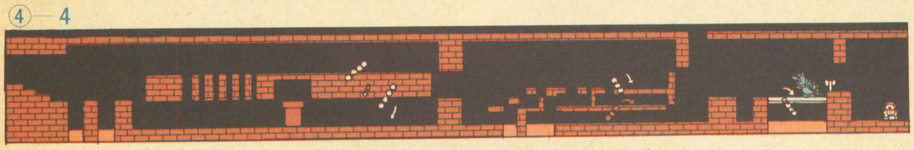


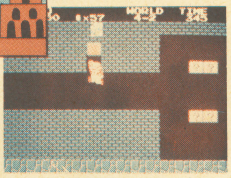
まずスペシャルブロックを出してから……

④—3

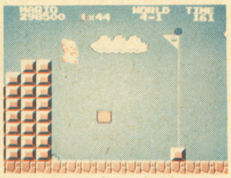


④—4

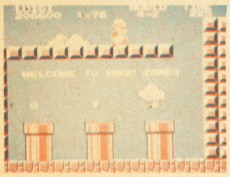




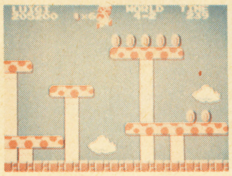
4—2の始めのスペシャルブロックだ



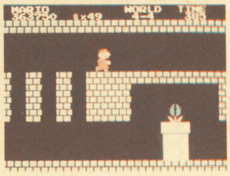
階段へジャンプすると5000点が取れる



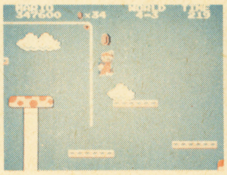
ここがうわさの!? ワープゾーン



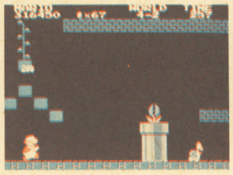
うわさの隠しボーナスステージ

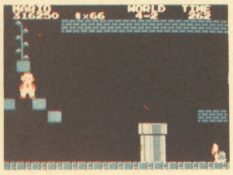


初めは、キャラわたりのテクで上を通ろう



天びんを落とすと1000点だ。ただし……





これが隠しボーナスステージ&ワープゾーンだ!!

もう少し進んで行く、とカメの大群じゃぁ！ うまくいけば1UPが取れるんだぜ。

STAGE3

まんず、最下段に下りてコインを取ろう。床にふれると死んじゃうので気をつけて。?の後にただ浮いているだけのトラップボードは、マリオが乗ったとたんに落ちてしまうので注意すること。

この島は走ってわたれるので、ロスタイムが少なくてすむぞ（島と島、床と床の間が1キャラクターなら走ってわたれる）。ここをこえると、天びんが出現。でも、やさしいからコインを取って、次の床に進めるのだ。

ゴール前の天びんは、前方の床を高くしてから走ってジャンプすると5000点も可能。また、天びんを落として（1000点）から800点をねらうのは、初級者向きでやさしい。

STAGE4

しょっぱなから、細胞の3連ちゃん。さらに、2ヵ所からバブルが飛んでくるじゃないかいな。ここでやられては男（女?）がすたる。連続跳びでこえよう（バブル・・・・・・にやられても、決してバブル○ス・・テムのインボー、などといってはいけない。これにはまるのはツ○ンビーとグラ○ィウスだけだからね）。

POWを取って少し進むと、細胞ゲートが3つ。1・2番目のゲートは右回りでやりやすいが、最後のゲートは左回り。ドキョーでしょーぶるっきゃないね。

最後はバブル4連ちゃん。炎とのタイミングをはかって、飛びこそう。

WORLD 4

STAGE1

じつはこのステージ、トゲゾー&パイポ&ジュゲムの東京大空襲なわけだ。

で、パイポ・トゲゾーの攻撃を確実にかわすには、ファイヤマリオでファイヤーボールを投げて倒すか、ジュゲムをジャンプキックで倒すしかないのだ！

それでは、BONUS INFORM。?の4連ちゃんの上に1UPキノコがある。でも、テクがないとどーしよーもない。

最後のポールの手前にあるブロックは、なんか怪しいな!? とたたいてみると、案の定、スペシャルブロックだったとさ。その後、階段にもどって5000点をもらおうぜい。

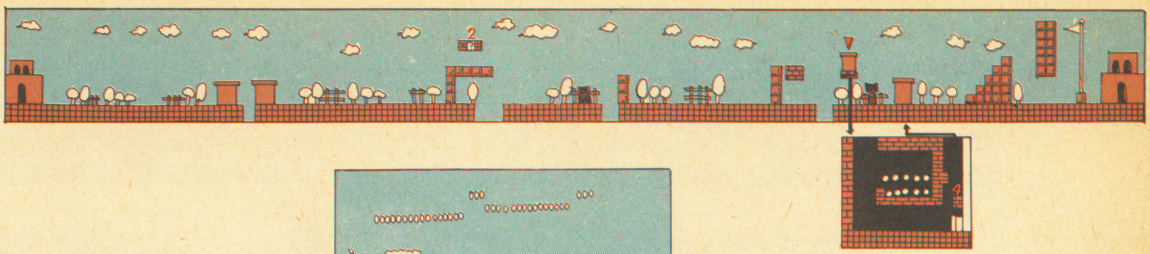
STAGE2

穴がポッカリと空いている。もちろんジャンプでこすんだけど、足場が小さい。これこそ、どきょーでしょーぶだったりしたのだ。

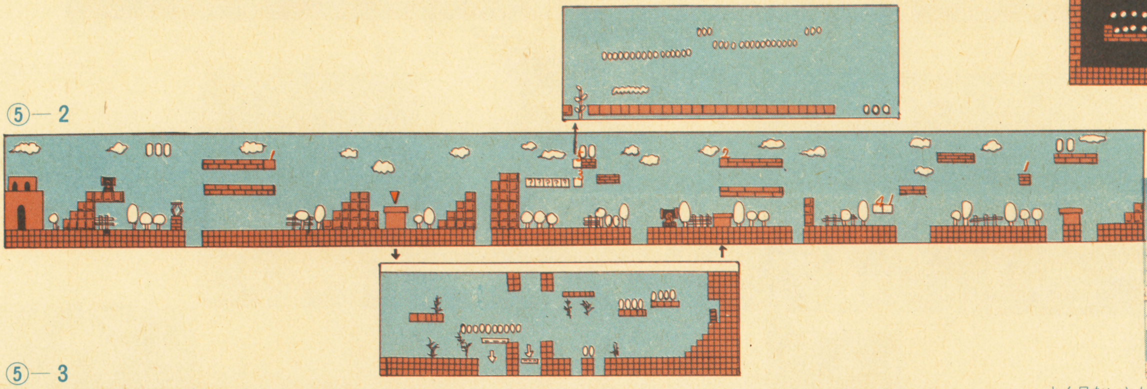
その後、POWがあるけど、その先からくるクリボーにふれちゃったら、次のPOWが取れないのだ。

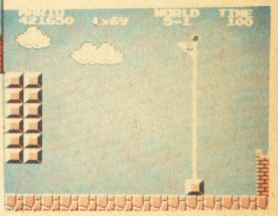
土管のなかに入ると、コインが

⑤—1



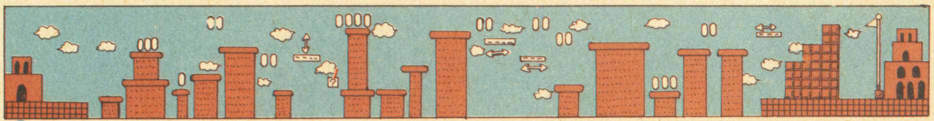
⑤—2



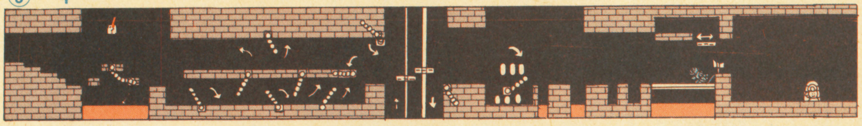


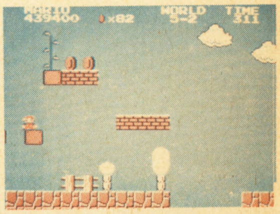
よく見ないとわからないが、こんな所にも飛び移れる

⑤—3

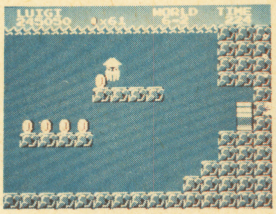


⑤—4

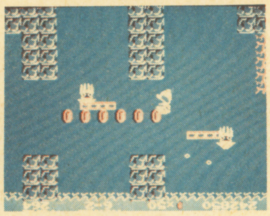




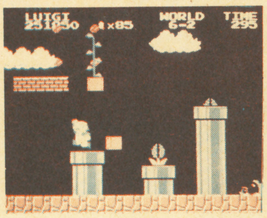
ボーナスステージNO3だよ!



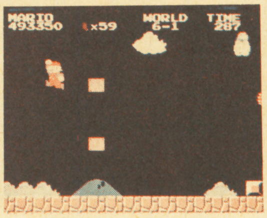
えっ、えっ、えーっ!? なんでこんな姿に……



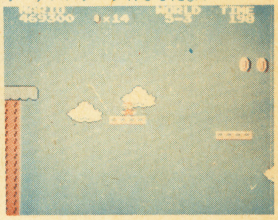
うわさの地底海だ



ここをたたくとスペシャルブロック



隠れブロック。これでジュゲムを倒そう



キラーも飛んでくるから、タイミングよく!

どっさりと取れる。さらに時間短縮もできるんだけど、ノーマルマリオだったら、土管に入らずに先へ進もう。POWが2つも取れるんだぜい。

天井をくぐりぬけて、城の地下(つまりはワープゾーンなわけだ)に行くと、5面へ行ける。また、ワールド6・7・8に進むワープゾーンがあるのだ。それは、ページの都合でTO BE CONTINUED! TIME OUT

STAGE3

数あるジャンプ面のなかで、キノコの島ってのも、こりゃめずらしいでねーの。でも、ディップSWランク……じゃない(業界用語使ってごめんね)、難易度はかなり高い。で、しょっぱなから難関。Ⓑボタンを使ってのハイパージャンプをしないと、飛びつけない島があるのだ。

天びんまでは、ほとんどふつーのジャンプ面と同じだ。しかし、これからが最難関。天びんの3連ちゃんにそーぐーしてしまう。ここでは、左右の床をうまく調整してやらないといけない。

ちなみに、ドルアーガにでてくる天びんのことを「バランス」というが、ここではバランス感覚が必要だ。

STAGE4

いよいよループ要塞城の面なんだな。ここでは、あることをしないと先に進むことができないんだな。

■こ・ら・む■
「ニセ物クッパの正体は!?」

1~7面のクッパは、実はニセモノだったのだ。して、その実態は!?

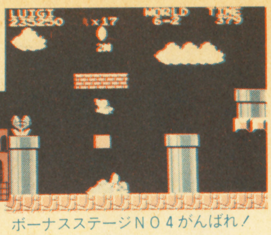
RD1 クリボー
RD2 ノコノコ
RD3 メット
RD4 トゲゾー
RD5 ジュゲム
RD6 ゲッソー
RD7 ハンマーブロス

もちろん、RD8は本物のクッパだよ。

ところで、これと同じようなゲームに「魔界村」がある。これも1面の大魔王がニセモノだったりしたのだ。やっぱり現実はきびしいね。

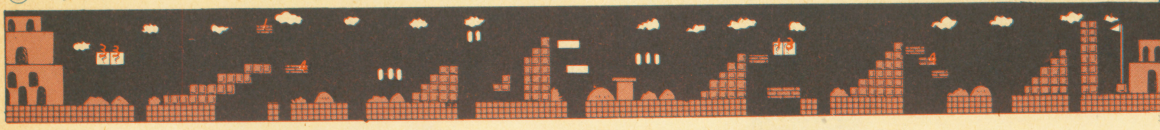
それでは行きかたの説明なんだな。炎の池をこえたら、絶対に上に進まなきゃいけないんだな。そうしないとスタート位置にもどっちゃうんだな。で、1キャラ分の穴はⒷボタンですったこらさっさと走りぬけるんだな。

こんどは下へ行かなけりゃいけないんだな。そのとき、ジャンプをしたらもどっちゃうことがあるんだな。クリアの合図は、クッパの炎が、途中で消えなければいいんだな。そして、バブルと細胞が守るクッパの面なんだな。クッパをファイヤーボールで倒すと、キノピオとご対面なんだな。

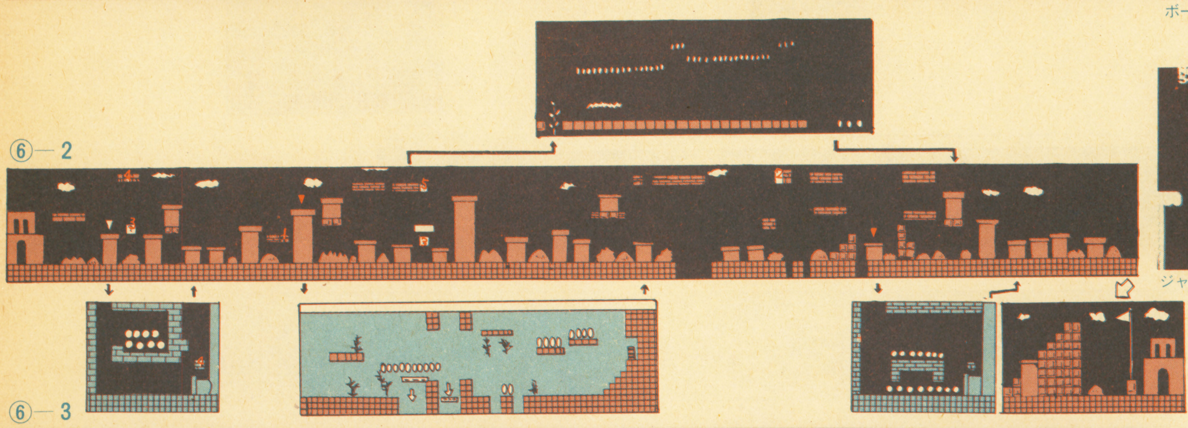


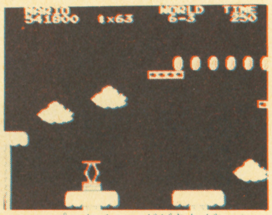
ボーナスステージNO4がんばれ!

⑥—1



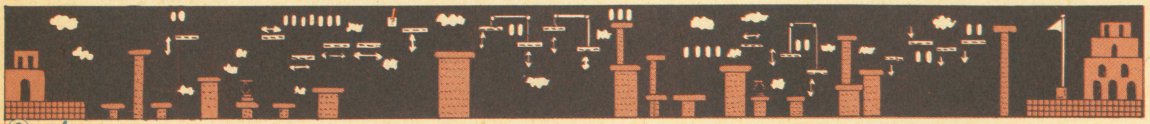
⑥—2



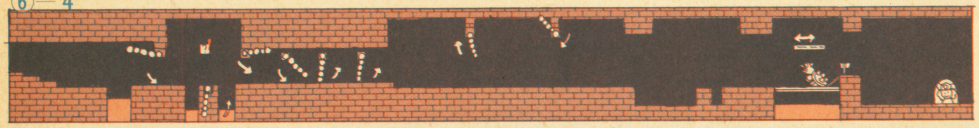


ジャンプのタイミングがきわどい!

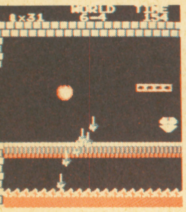
⑥—3



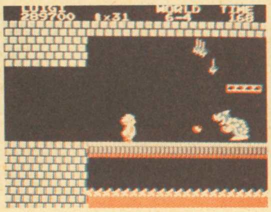
⑥—4



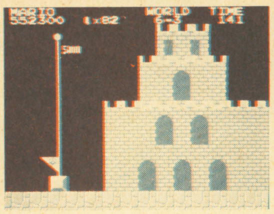




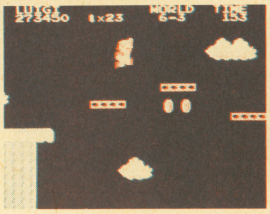
なあんと! 正体はゲッソーだったのだ!!

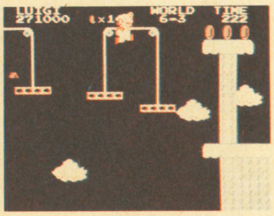


ハンマー投げカッパ。ファイヤマリオだから大じょーぶだ



モリトーンの城もおつなものだね





ここらへんはリズミカルに。ピョンピョン♥

WORLD 5

STAGE1

半分のエリアをクリアし、いよいよストーリーは佳境に。

まずノコノコ、クリボー地帯。最初のノコノコをけっ飛ばすと、どんどんどんどん得点が上がって1UPを取ることができる。

で、このエリアでは、POWやコイン（土管に入れば20個ぐらい取れる）がねーんだ! でも、スターや1UPキノコは出るのでがんばってくれ。

スターを取って少し進むと、キラーの出現。こいつはふんづけるっきゃないから、多少手ごわい。土管の上に立ったりして、様子を見るのもいいね。

STAGE2

前の面でPOWがなかったけど、最低でもスーパーマリオにはなっているかな? もうここらへんから、パワーUPしなければならないエリアが多くなってるんだ。

まずは、キラーとノコノコに注意してジャンプ台へ。上段ブロックの右はしのPOWを取ろう。直後のハンマーブロスをファイヤーで倒すのはいいんだが、その後の土管には入らないほうがいい。海の面はメチャ難しい。ヘビーメタルの3面なみだ。そんだったら、2—1でやりあきたボーナスステージへ行こう。

その後のスペシャルブロックとPOW。取ってもいいけど、深追いは禁物!!

STAGE3

この面は、2NDQUESTの1—3面にもなるので練習しよう。

さて、この面のやっかいなもののひとつは、なんといってもキ・ラ・ー。キラーなんかキラーいだ! といって「嫌いだ撃ち」しても、ファイヤーボールは通用しないのであしからず。でも、マップ自体は1—3と変わらないからじっくりね。

STAGE4

ここも2—4のマップとほぼ同じだ。また、2ND QUESTの2—4面なんだ。ここの大きなちがいは、きょーふの超巨大細胞。炎の池の上ならどこにいようと殺される。?の上で、タイミングよくジャンプしよう。

次の細胞地帯は、上へ行ったほうが細胞が少ない。あとは2—2を。

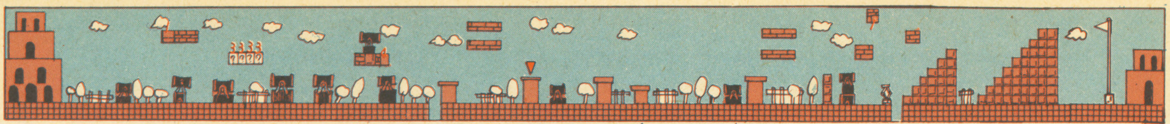
WORLD 6

STAGE1

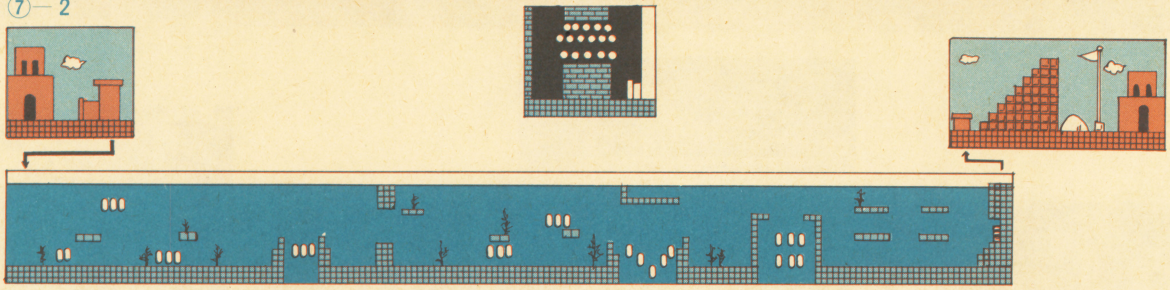
カメ帝国のB29・ジュゲムの再来。ジュゲムがソルバルウでパイポがブラスターか……なんてのん気なこというとると死んじまうがな。POWは2つしかないもん。でも、スペシャルブロックが2つ、かくしブロックも2つ。2づくしの面!?

でも、世の中はそんなに甘くな

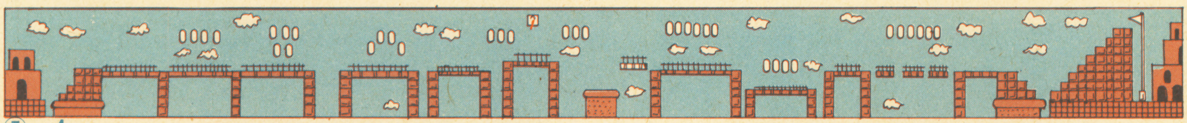
⑦—1



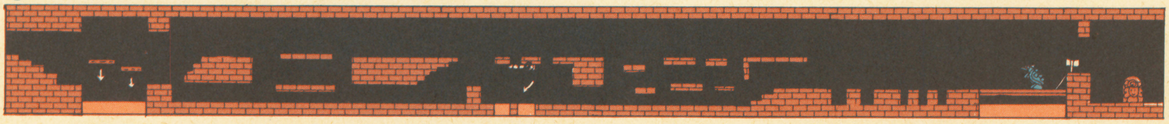
⑦—2



⑦—3



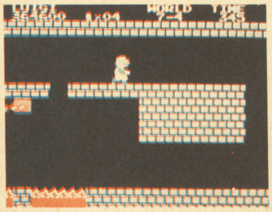
⑦—4



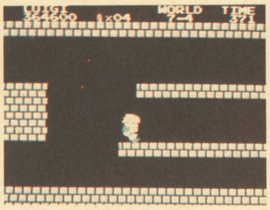




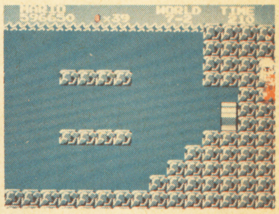
THANK YOU LUIGI! こってますネー



上の段に入り、中、上と行こう



まず下段、それから中段へ入ろう



またまたいきうめ!! モーサイテー

い。4—1は平地で戦ったが、なにせ、ここは海岸の連続。つぎつぎと現れるトゲゾーをかわして階段をのぼるのは、はっきりいってつらいぜ。でも、基本はやっぱり同じ。くさいものは元から断て、というように、ジュゲムを倒せば後の展開が楽になるよん。

STAGE2

土管、土管、土管、土管の連続だぁ!! 出てくる土管の数が、ぬわんと28個だ!! これだけあれば隠れ面が多いのもコナミまえ……じゃないアタリまえ(アタリゲームズまえかな?)。この面だけで隠れ面が40もあるのだ。地下1は4—2と同じ、海は5—2と同じ。地下2は4—1と同じ、ボーナスステージは3—1と同じだ。うでに自信がある! という人は、海に入ったほうが点数が高くなるんだぜい! (ただし、ファイヤマリオのとき)。

キラーやパックンフラワーは、土管(砲台)の真横か真上であれば出現しないのだ。これを頭にたたきこんでおけば高得点だ!!

STAGE3

最後のジャンプ面だが、そんなに難しくない(カメとキラーの混合攻撃の5—3や、ジャンプテク、よーせーギブスの4—3よりはましな面だぜ!)。

しょっぱなのジャンプ台はそれほど難しくない。が、POWはちょっと取りにくいかもね。無理して取る必要はないが、取るにこしたことはない。

そして、天びんと、ここをこえるとキラーの出現。ジャンプ台まで、しつこく追ってくるのだけど、ジャンプ台をすぎたらゴールまで敵は出現しないので、がんばろーね。

そのあと、しつこいトラップ・ボードがぬわんと4連ちゃん。リズミカルにいこうぜい。

STAGE4

迷路パターンはこれだけで説明がつくと思う。「STAGE1—4とほぼ同じ!」ただ、それだけだ! で、クッパは、めいっぱいグレードアップ。炎だけでなく、ハンマー攻撃もしてくるのだ。でも、マリオの前では、ハンマー攻撃しかしてこない。ハンマーの盲点は画面はじだ。また、ハンマーブロスと同じ攻略法がつかえるのでがんばろー。

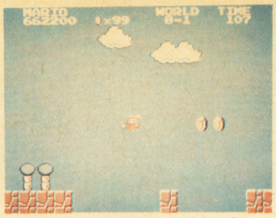
あと8STAGE! たーん、たらたんたらん、たーんたーんたんた〜ん……。

WORLD 7

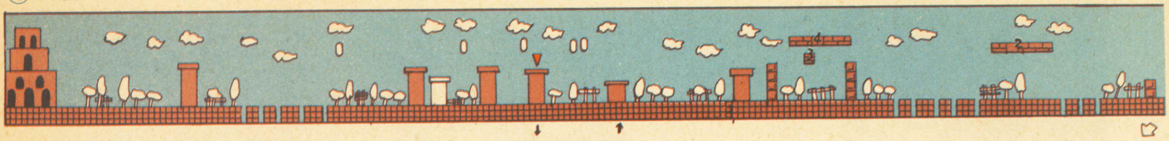
STAGE1

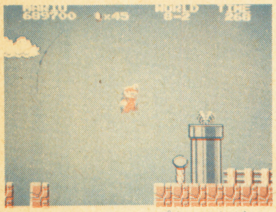
ピーチ姫が待つ最後の要塞城まで、あと8ステージ。でも、油断は禁物。ここでは、ハンマーブロスとキラーの、よりはげしい攻撃が待っているのだ。

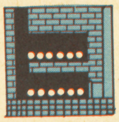
POWは2つある。1つは初め、もう1つは最後。キラーの砲台は8—2の中盤でも出てくるので、

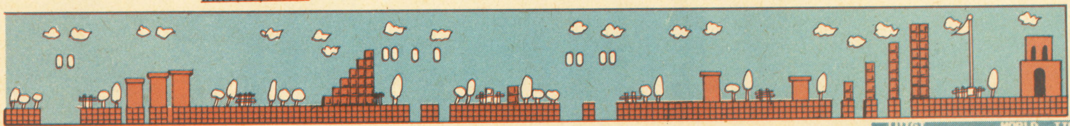

ぎりぎりのところでハイジャンプ!!

⑧—1

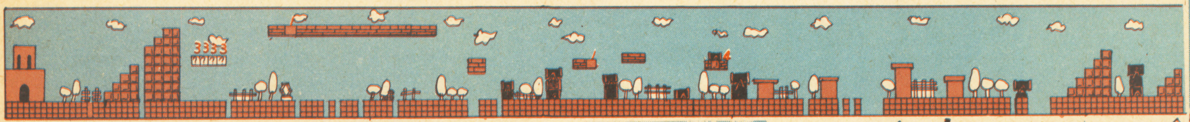


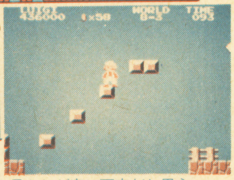

ここは助走してジャンプするのだが……

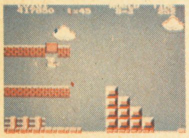


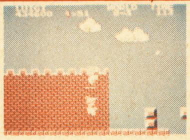


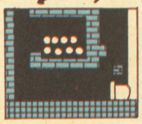
⑧—2

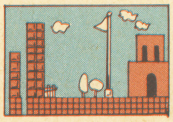


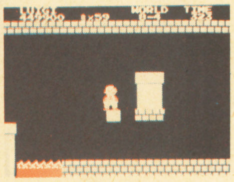

足もとが実に不安だと思う


隠れキャラのPOWを取ろう

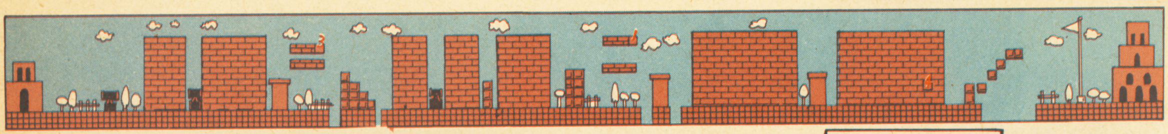

ここも隠れキャラ、スペシャルブロックだ



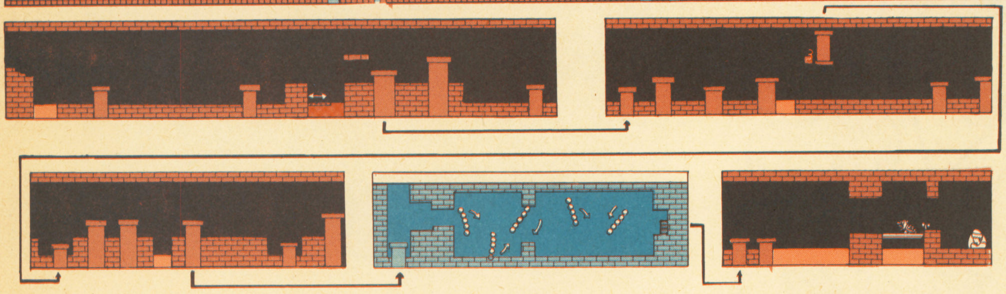



このブロックを出さないと、一生先には進めない

⑧—3



⑧—4





やっと終わった。めでたしめでたし！

がんばろう。

1回目のハンマーブロスの後、1UPキノコがある。が、あわてないようにしよう。

STAGE2.3

STAGE2－2、2－3と(マップ自体は)同じだ。で、攻撃がメチャクチャはげしい。

なにせ、画面内に出る敵の数がすごいのだ。ゲッソーは、2匹3匹はあたりまえだし、7－3ではパタパタが宙に浮いとる。ので、それほどムズイのだ。

コ・ラ・ム 「ワープゾーンII」

ここまでワープゾーンをつかわずにクリアしたみなさま方、ごくろうさまでした。

当然、4－2は死んでもさけることができないステージですが、ここに第2のワープゾーンがあったのをごぞんじでしょうか。

出し方を説明しましょう。エレベーターの後、天井が落ちたブロックがあり、そこに4個のかくしブロックがあります。かくしブロックは出してはいけないものもありますので、注意しましょう。そして、右はじのブロックをたたくと「つる」が出て、ボーナスステージの後、ワールド6・7・8に進めます。

でもボーナスはもらえません。よろしく。

STAGE4

ループ迷路mkIISR面だぜ！この面は、まずトラップボードの後、下から中段、上段へ進まなきゃ進めない。

こんどは細胞の上を通ってから、上、中段、上段と進むとクッパの部屋へ行ける。攻略法は6面と同じだ。さあ、大要塞城へといざ進め!!

WORLD 8

STAGE1

いよいよラストワールド「大要塞城」へと突入だぁ!! ではいくぞ！

1UPキノコを出そうと思ったら、カメをけるなよ！ 土管の間でメットがうろついてたらボツだぜ。

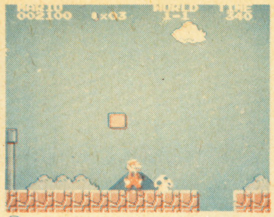
しばらく進むと、パタパタが出てくる。この後のブロックにはスターがあるので取るとラクだ。途中で、大きい穴と小さい穴の連続があるのだ。初めの穴は、ギリギリのところでノーマルジャンプすれば、うまく床に着地できる。

このステージは長い。その上、タイムが300カウントしかないのだ！

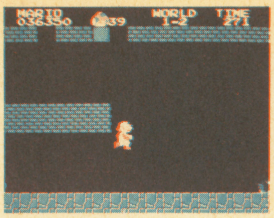
さらにさらに、このワールド8、一しゅんでも気をぬくと、スタートからやりなおしになるので気をつけて……。

ガンバルベし。

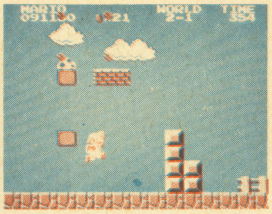




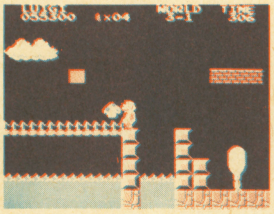
⑤⑥▲1—1



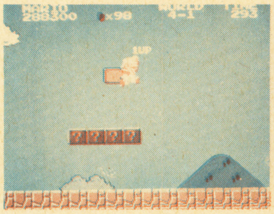
⑤⑦▲1—2



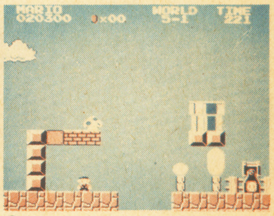
⑤⑧▲2—1



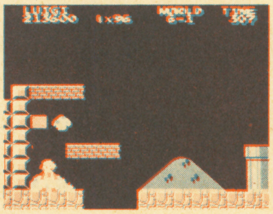
⑤⑨▲3—1



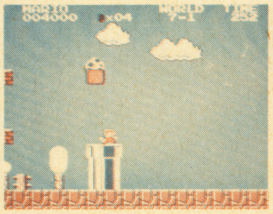
⑥⓪▲4—1



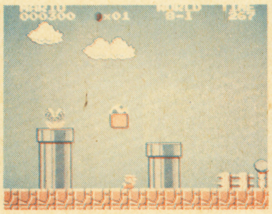
⑥①▲5—1



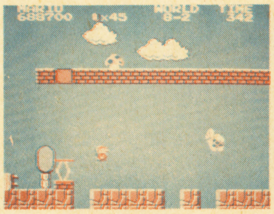
⑥②▲6—1



⑥③▲7—1

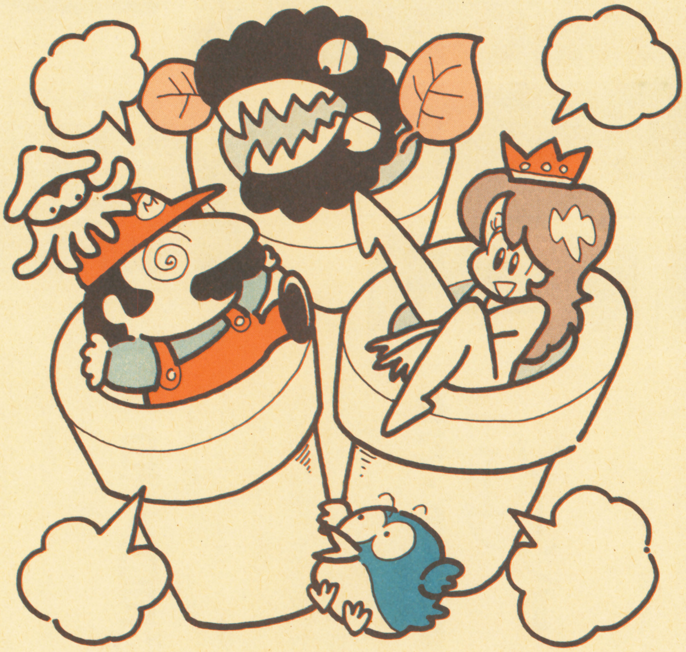


⑥④▲8—1



⑥⑤▲8—2





SCORETABLE

ふみつぶし	100・200・400・800・1000
けりとばし	400・500・800・1000・2000・4000・5000・8000・1UP
つきとばし	100・200・400
無敵-ファイヤーボール	100・200・1000
コイン	200
パワーUP	1000
花火	500×1・3・6
タイムボーナス	50×?
レンガ	50
クッパ	5000
てんびん	1000

STAGE2

前方には階段ブロック、上からジュゲム、飛んでくるのはパタパタと、スタート地点は大さわぎ、ってかっ、なのだ。

それをこえるとキラーの連続……の前に、1UPキノコが出るのでヨロシク。ジャンプ台の上だぜ。

キラーが終わるとイヤラシイ穴が出る。助走をつけて走るのがポイントなのだ。

最後の階段ブロックもかなりイヤラシクなっているぞ!!

STAGE3

いよいよ「大要塞城」へ侵入だぁ!! まずはキラー+パタパタの攻撃だ。ここらへんはかる～くあしらっちゃおう。

その後、難関のハンマーブロス。こいつはできるだけ近づいて、上に上がったら倒すのだ。上段の右側にPOWがある。

この後、キラーとハンマーブロスの攻撃がまたつづく。左側にPOWが出る。その後、4匹のハンマーブロス。ジゴクじゃぁ!! と、ファイヤーボールでビシバシとやっつけよう。

で、最後の階段ブロック。これはラクだな、と思うなかれ、甘い甘いの天内さん。なんと足場が不安定すぎるのだ。

STAGE4 LAST STAGE

いよいよ「大要塞城」だぁ!!

ここの面は、正しい土管のなかに入らなければ先へは進めない。で、この正しい土管はどこにあるか、ということだが、じつは、炎の池の直後にあるのだ。つまり、炎の池までの土管は入っちゃいけない土管で、炎の池の直後の土管に入るんだ。

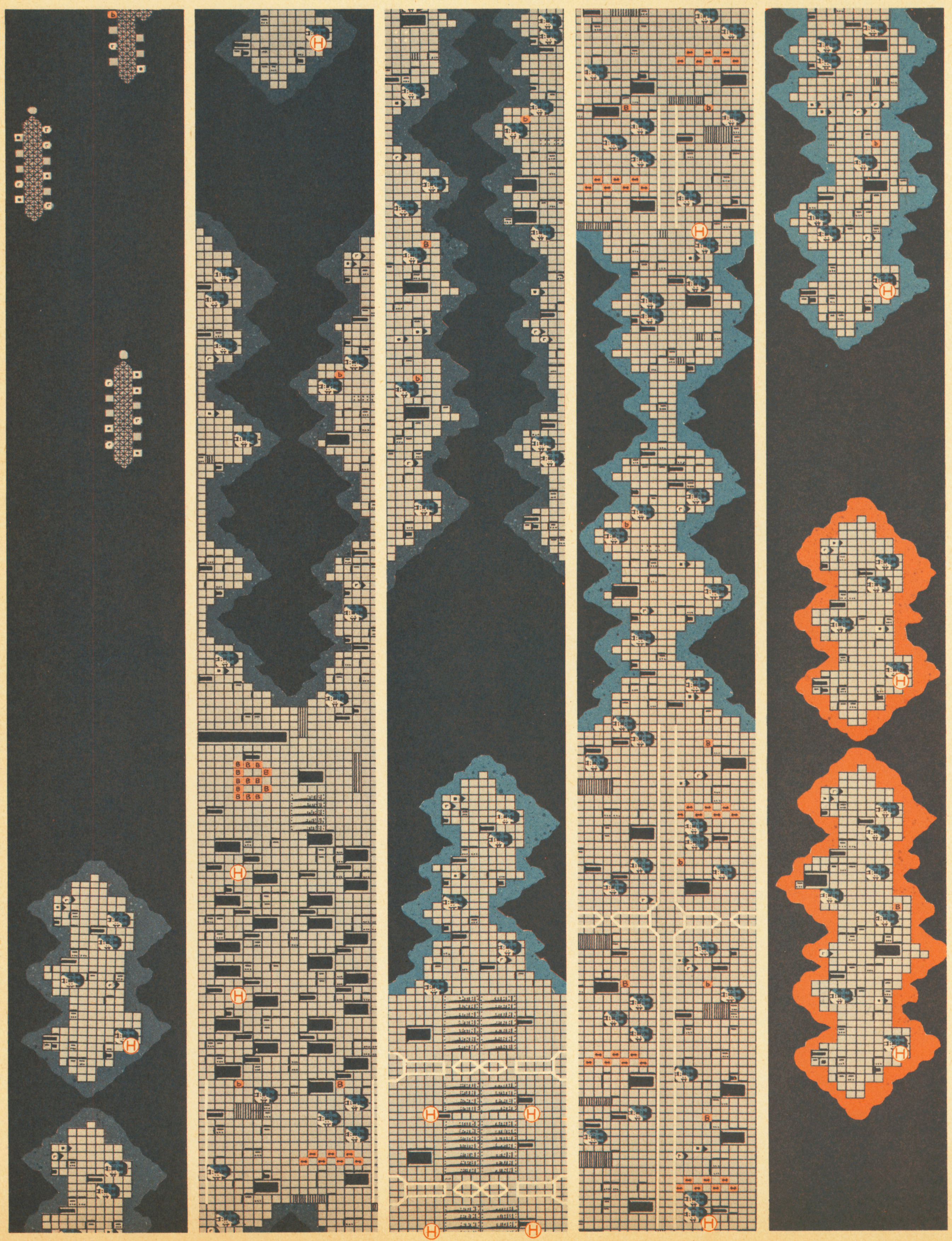
3エリアでプクプク、4エリアでゲッソーが出現する。4エリアはお堀のなかだ!! 細胞も出現する。

いよいよ、ラストエリア。土管には入るなよ!! ハンマーブロスを倒して炎の池をジャンプ! あとは君のテクでクッパを倒し、ピーチ姫を救え!!

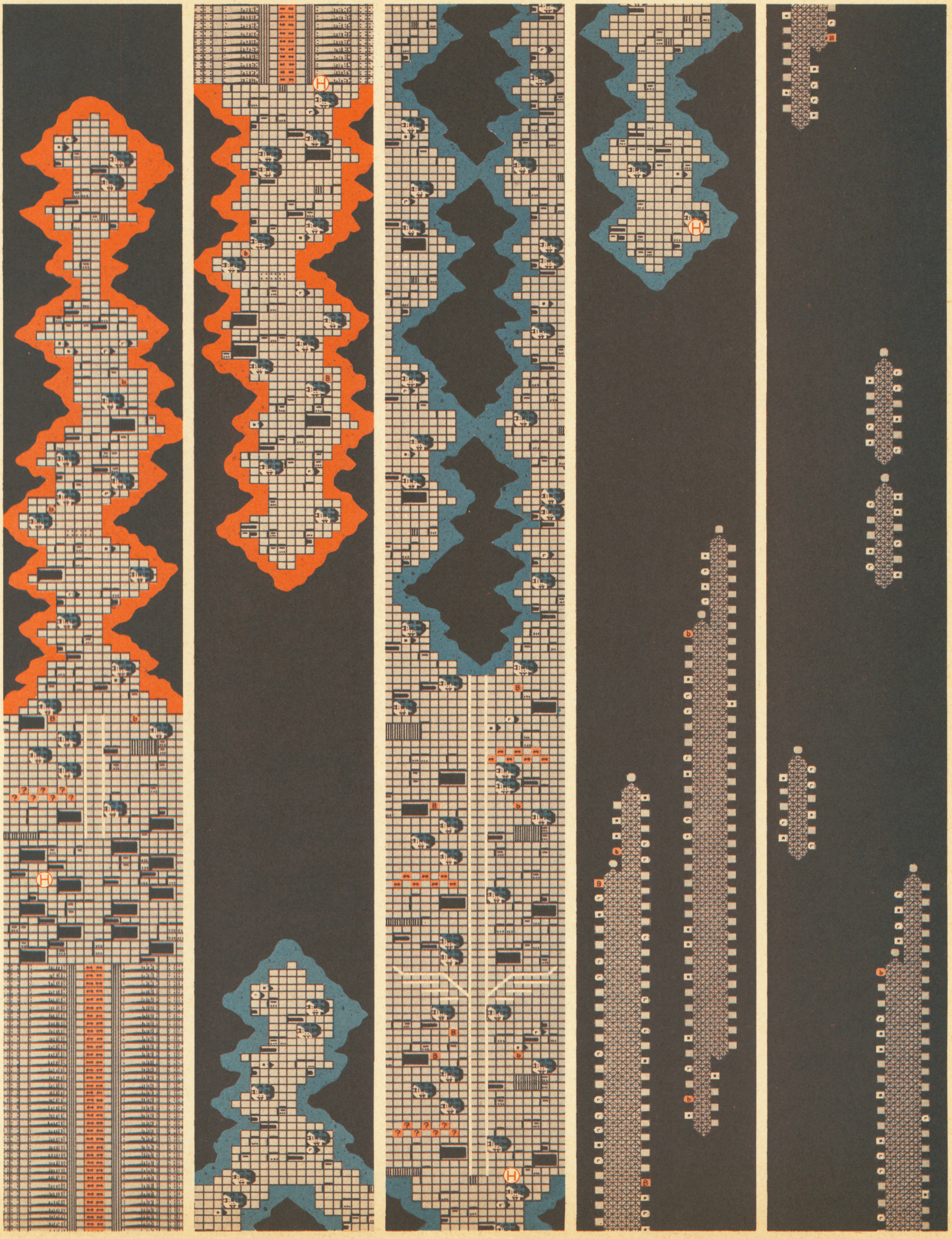
でも、ピーチ姫よりもキノピオのほうがかわいいと思う。

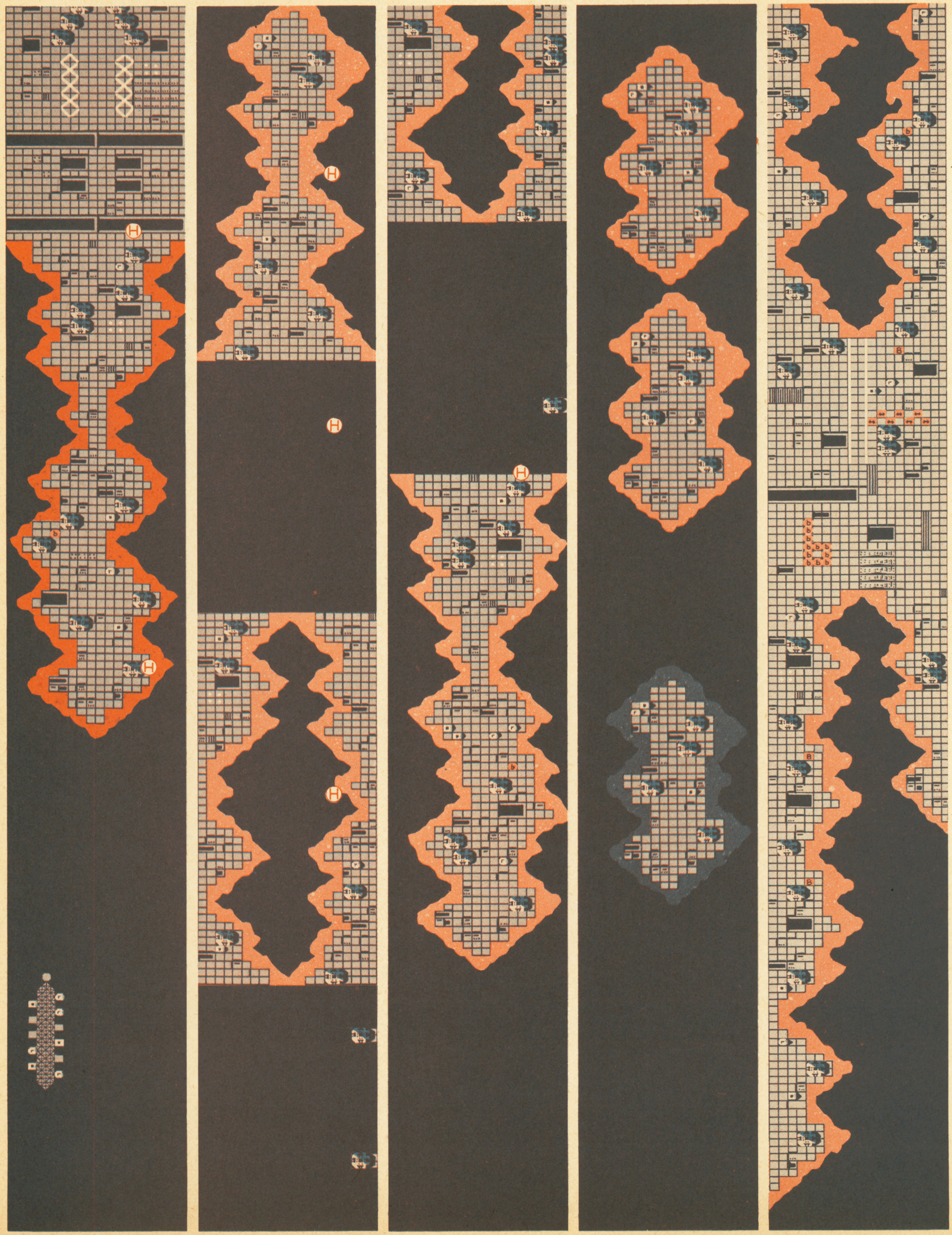
フォーエバー永遠のスターフォース

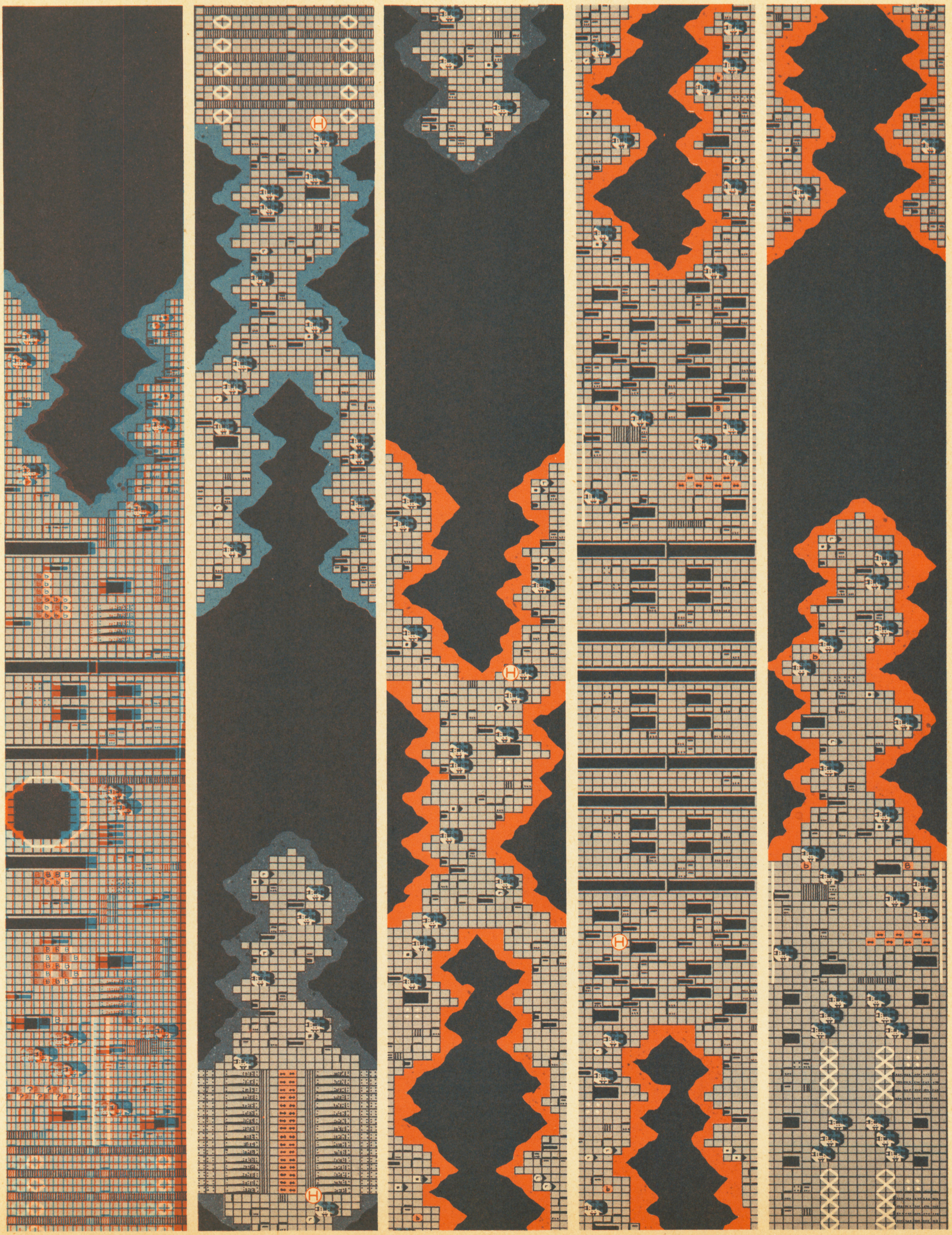
スピード、グラフィックスともにバツグンのこのゲームに、全国のファミコンファンは心から熱い拍手を送った。



●ハドソン



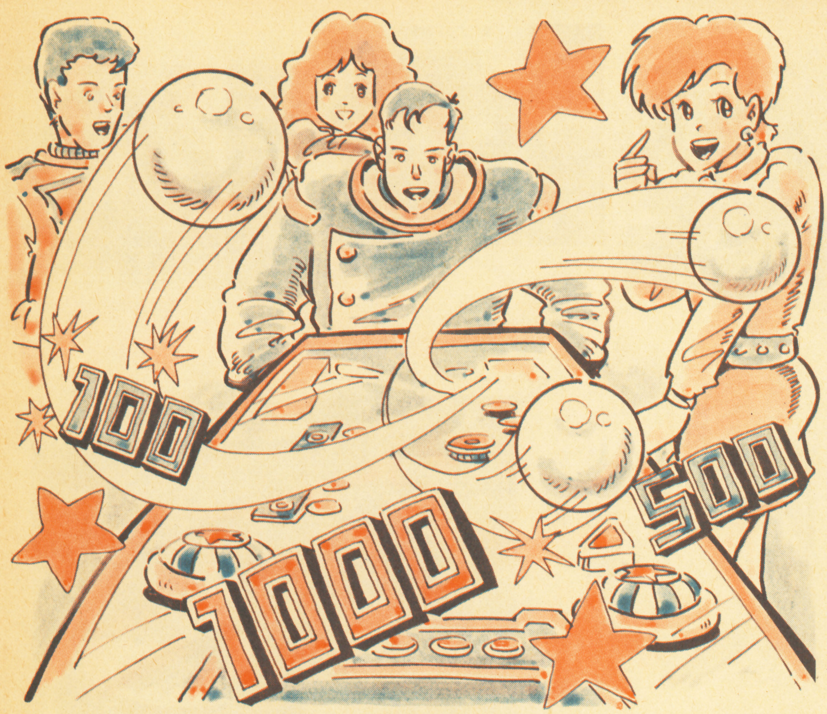




フォーエバー永遠のピンボール

古いからといってバカにしてはダメ。遊びのセンスをたっぷり含んだピンボールは、ゲームの原点なのだ。

●任天堂
●ライター/中村龍彦



ゲームの名作を忘れるな!!

キミは覚えているか。任天堂のあの名作ソフト「ピンボール」を。キミは持っているか、あの美しい黄色いカセットを。任天堂のカセットの外箱が大きくなっても、今だに小さな外箱のままで、秋葉原のショップの店先で安売りされて、それでも売れ残っているかもしれないあのカセットを。キミは試したことがあるか、その楽しく、それでいて奥が深いピンボールゲームを。

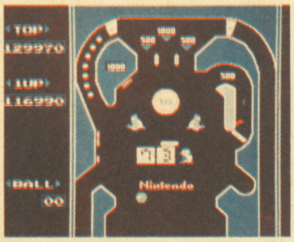
それはそれは大昔（ひょっとしたら若いBEEPERが赤ん坊か、お母さんのお腹のなかにいたころ）、ゲームセンターの主役はピンボールであった。ゲームセンターのドアを開けると、ピンボールのマシンがズラーッと並んでいたものだ。盤も今とは比べものにならないくらいバラエティに富んでいた。夢中になるあまり、毎日ゲーセン通いして成績が急降下するクラスメートもいたっけ。

そんなピンボールも、ブロック崩し、風船割り、インベーダー（こらへん、ナツカシイ……）といった、ブラウン管を使ったコンピュータゲーム、つまりビデオゲームに主役の座をあけわたすようになったんだ。やがてファミコンに代表されるテレホビーゲームがデビューすると、ゲームカセットもどんどん増え、君たちも知ってるような「ゲーム戦国時代」がやってきたんだ。様々なゲームがカセットとして売り出されているけど、そのなかに「ピンボール」の名前も早くからあったよね。

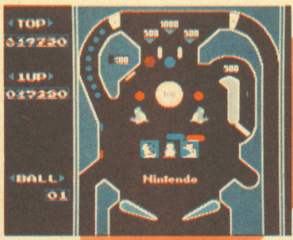
そして今。ピンボール（ガラスの盤のオリジナルゲーム）はおろか、それをシミュレートしたピンボールゲーム（ファミコンetcのソフト）さえも、ゲーマーたちの頭から忘却されようとしている。こんなことではいけない!! あの名作ソフトをほこりにまみれさせ、かつてのゲームセンターの主役を滅亡させてはいけないのだ!!

締切りを忘れるな!!

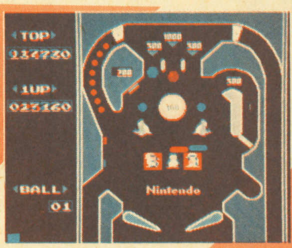
せっかく出るファミコンの別冊にピンボールゲーム特集を載せること、勝手に危機を感じた某ライターたち（構成人員約1名）は、



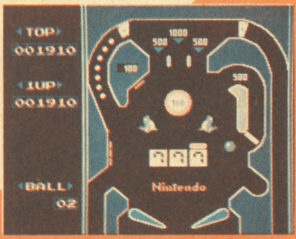
あれっ。10万点超えてフリッパーが消えちゃったあ



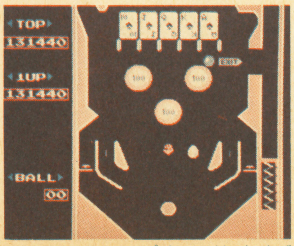
無限ループなるか。それは無理だ!!



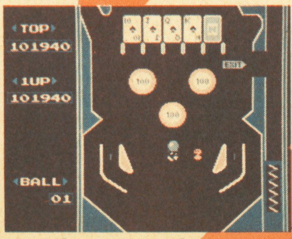
レーン・ライトを消すと、オットセイのボールつきが見れるよ



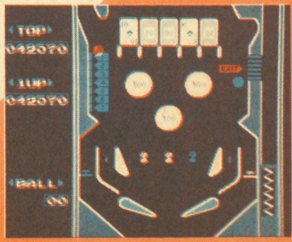
へっへっへ。777だぜい!!



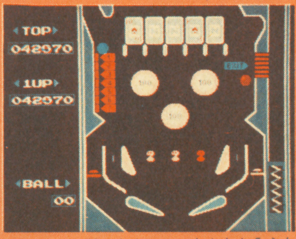
バンザーイ!! アップポストが上がった感動のとき



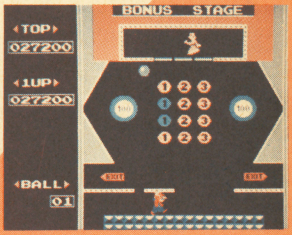
トランプあと1枚。でも透明フリッパーが不安で、不安で



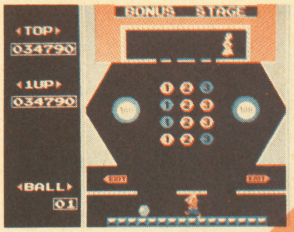
3つヒヨコを出すと、サイドレーンにストッパーが出るよ



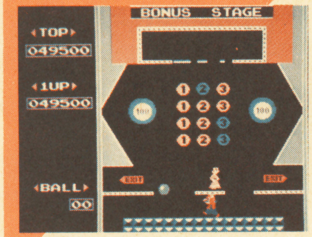
EXITは開いたものの、なかなか入らないんだよねェ、これが



お姫サマを助けるために懸命のマリオ



あっれェ。落としちゃったァ



お姫サマ救出に成功。この際ボールなんかどーでもいいぜ

とを提案した。

若き青春の巨匠の編集長、ジンさんいわく、「いいんじゃないの、やってごらんよ」とばかりに、気がついたら5Pのスペースと、数日間の猶予（その後、ライター側の勝手かつ無連絡の締切り伸しに成功）が与えられていたのでアリマシタ。

さァ困ったのがライター君。大体ピンボールなんて、目の前でやって見せてこそ、だいごみが伝わるもんなんだよね。これほど紙面になりにくいゲームったらないよ。だからといって「じゃあみなさんがんばってね」では、それこそ石が飛んできそうなので、次ページ以降に図解を載せたから、技術編の説明といこう。

基本テクを忘れるな!!

これほど歴史的なゲームだから、ピンボールを知らないって人はマサカいないだろうけど、やったことはないという人は、若いゲーマーにはいるかもね（なんてったって、アーケードのゼビウスを知らない世代が存在するんだもんねえ。ジェネレーション・ギャップを感じるぜ）。で、まずは基本テクから。

当然ながら、フリッパー（羽根のこと）でボールを上部に打ち上げてやるんだけど、まずはこいつを自在に操れなくてはいけない。やってくるボールの位置と、スピードを正確に読みとり、それに合ったタイミングでフリッパーを操作しなくちゃいけないんだ。元祖の盤の方は、これに加えて「フリッパーのパワー」もコントロールするんだけど、テレホビーではそこまで考えなくていいのはラクだね（実は、パワーをコントロールできなくて、興味が半減してもいるのだが）。



要領としては、「ボールがフリッパーに接触するまえに打ち返す」ことなんだ。ボールとフリッパーが触れている時間をできるだけ短くするんだ（物理でいえば、力積を大きくすればいいんだね。う〜ん、ゲームはサイエンスだ）。

こうすれば、力強くボールを打ち返すことができるんだ。フリッパーの先端で打つ方がパワーが出るぞ。また、うまくやれば、やってきたボールのスピードを殺すこともできるぞ。



ボールのスピードをコントロールできるようになったら、次は方向だ。野球で考えてごらん。内角の球はスイングを鋭くして3塁側へ引っ張るし、外角の球はソフトなスイングで1塁側へ流すだろ（右打者の場合）。ピンボールも同じなんだ。打ち返すタイミングをすこし早くすれば引っ張る、やや遅めにすれば流し打ちだ。これで思い通りの方向へボールを打ち返せるね。

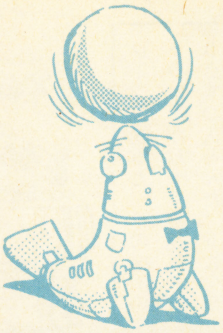
最後にフリッパーでの小ワザ、「ストップショット」を紹介しよう（こんなもん誰でも知ってるかと思ったら、大学生が知らないのにはオドレエタ。悲しい世の中になったもんだ）。下側のレーンをトロトロ伝って落ちてくるボールをいきなり打たずに、フリッパーを上げてボールを一度止めてから打つんだ。これにより、プレイヤーの態勢を一時的に立て直すこともできるし、フリッパーのタイミングによって、思い通りの方向に打ち返すことができるんだ。

わかったかな？　よ〜く復習して身につけておこうね。



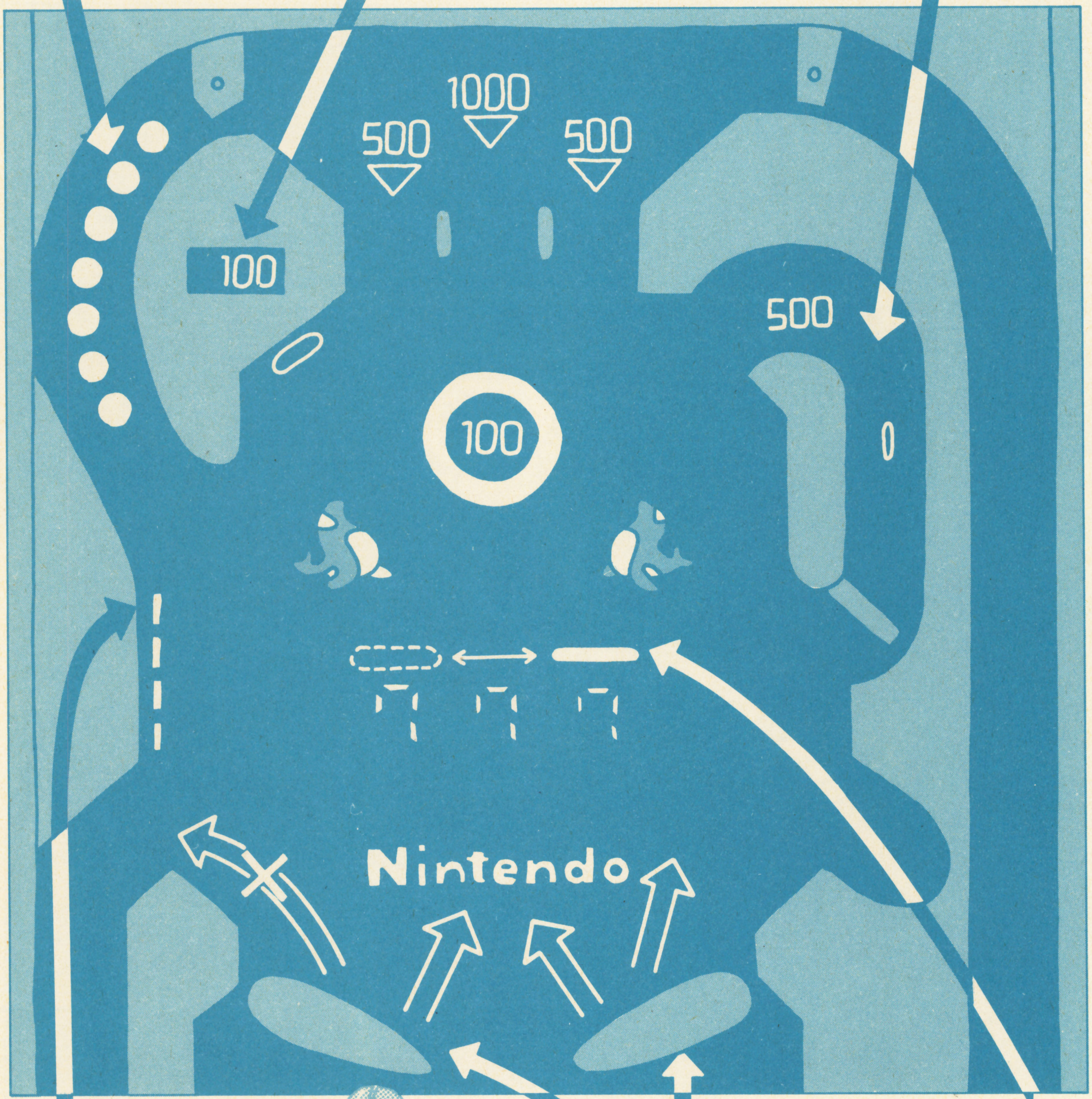
★ピンボール画面を徹底研究!!

ここのレーンに入ると、500点のボーナスが入って、スロット・ウインドーが回り出す。でも、アップポストが上がったあとでここを通ると、アップポストが消えちゃう。こいつには気をつけろ。アップポストはスコアが10万点、15万点になっても消えちゃう。



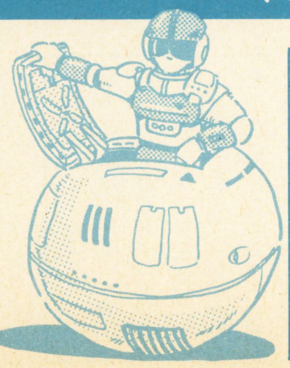
右下のバンパーにボールが当たるたびに数字が100点ずつ増えて、それだけボーナスが入る。でも1000点までだよ。

レーン・ライトを1個消すごとに100点のボーナスがある。全部消すとさらに2000点のボーナスが入って、オットセイがボールをつくのが見れるよ。でもオットセイがボンボンやってる最中にレーンを通っても意味なし。



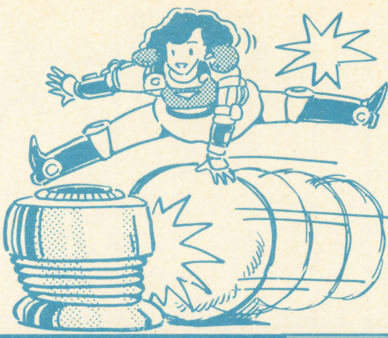
スロット・ウインドーが回転しているとき、スロット・ターゲットにボールが触れると、ウインドーの回転が止まる。3がそろうと、3330点のボーナスが入って6秒間（なんという短さ!!）アップポストが上がる。7がそろうと7770点入って14秒間のアップポスト。ペンギンがそろうと、アップポストの時間制限はなく、得点は倍になるという特典つき。

右のフリッパーで引っ張ると右のレーンへ、流せば左のレーンへ。左のフリッパーは流し中心の方がいい。貧弱な打ち方をするとボールが落ちてくぞ。



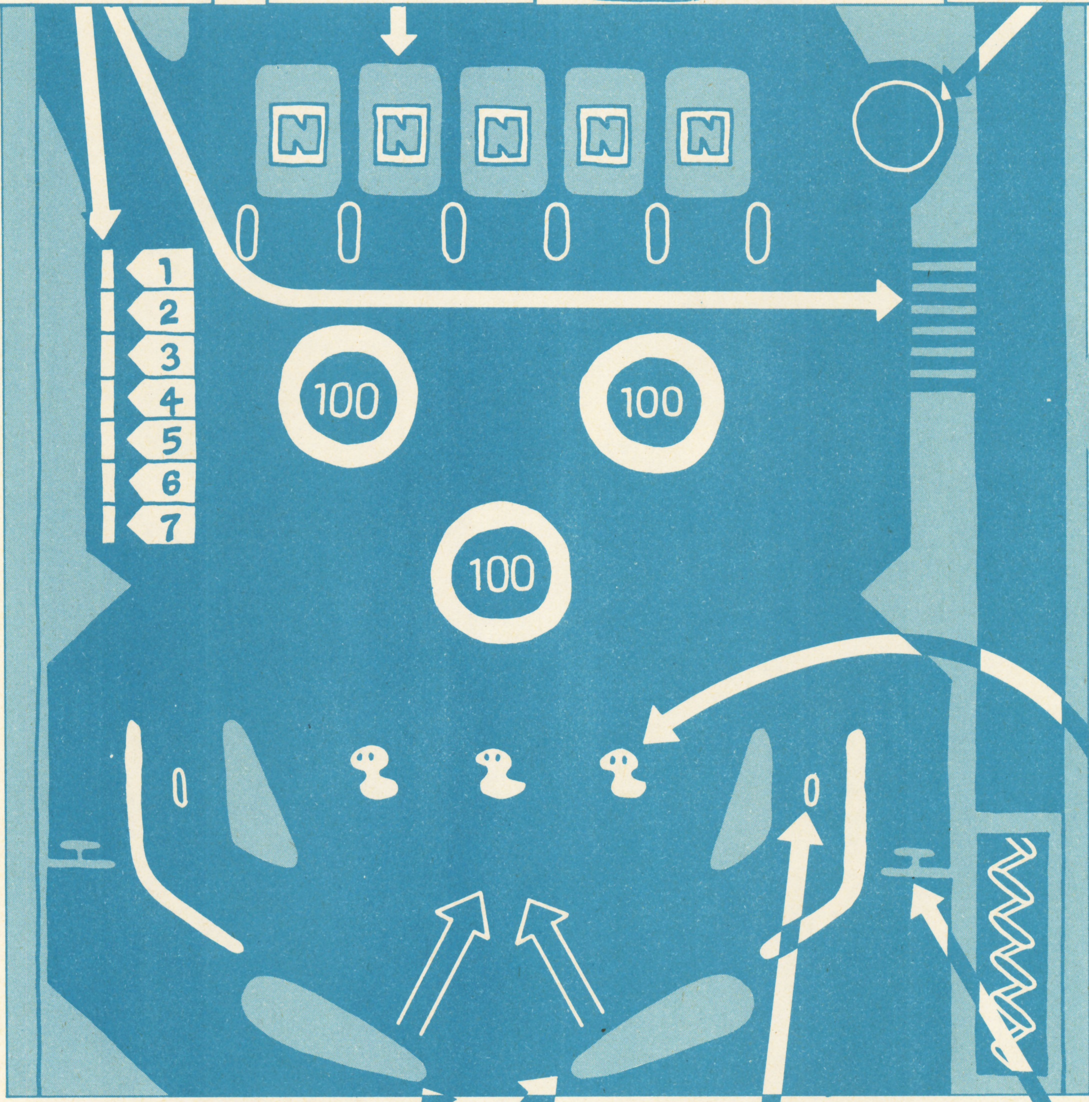
ターゲットを1つ消すと100点入るよ。4ヵ所すべて消すとさらに1000点ボーナスが入ってしまうのでR（あーる）。全部消えたところで、トップのターゲットを通ると復活（ふっかつ）するよ。

ボールがホールに入るとマリオの画面になるよ。マリオの画面が終わると、上の画面のホールから出てくる。つまり、これを使ってボールを上げることができるんだ。こいつはNICEといえよう!!



レーンを通ると、その場所のトランプがひっくり返り50点ずつ入るんだ。5枚全部返ると、5000点のボーナスがあって、アップポストが出るよ。これでこわいものなし!!

ここのターゲットに当たると、1枚ずつ消えて100点ずつ加算される。全部消せば1000点ボーナスがついて、右側のEXITが開くんだ。ここにボールが入ればもう一度ゲームを始められるんだけど、ボールが弾んじゃって、うまく入らないのなんのって…。



魔のサイドレーン。こいつのために何度泣かされたことか。でも、フィールドのタマゴを全てヒヨコに変えるとストッパーが立つよ。でも、このストッパー、1回きりの命なんだよね。

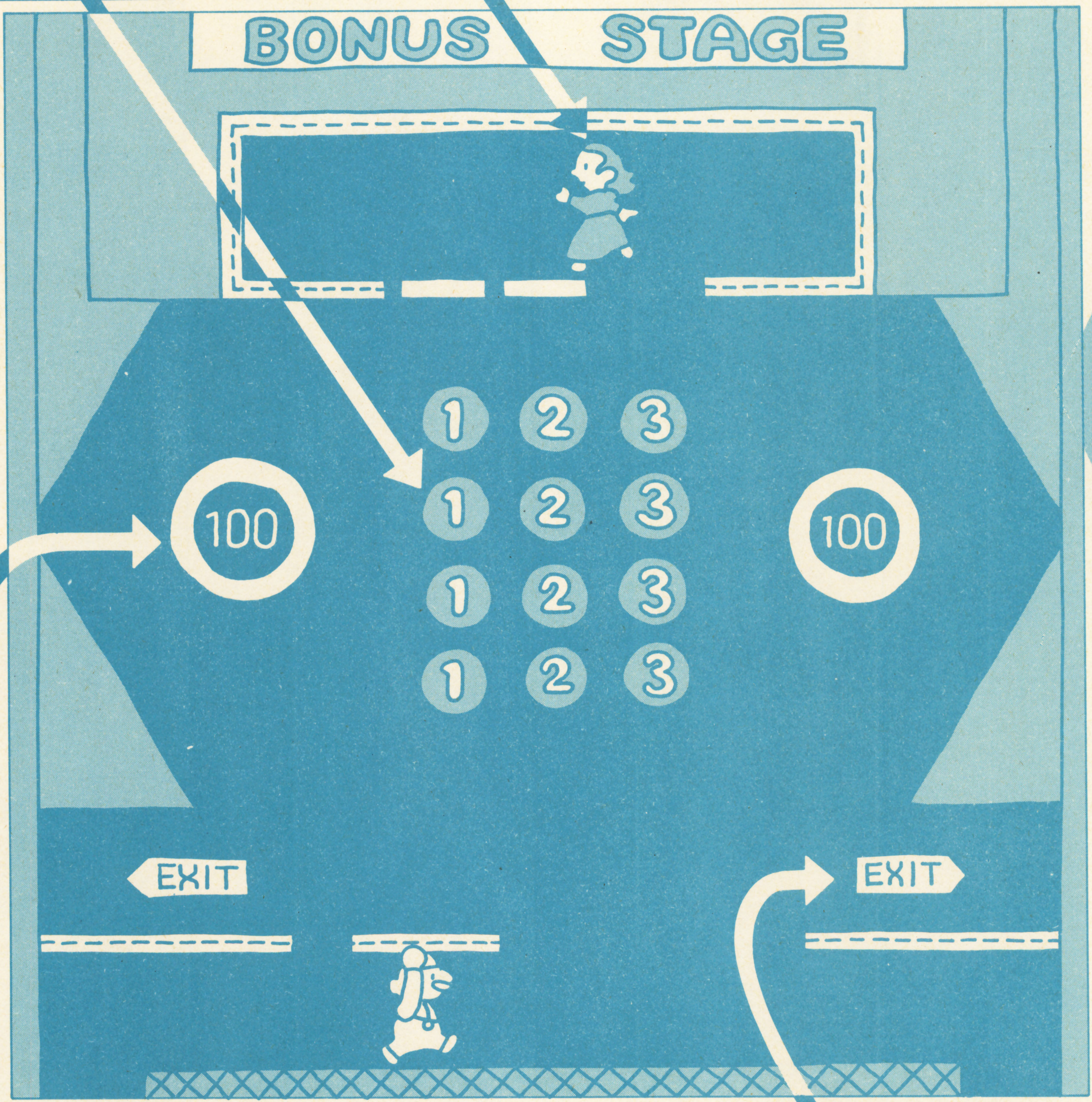
このサイドレーンはストップショットの時に有効に活用したいね。けれども、ひとつだけ注意。EXITが開いているときにこのレーンを通ると、せっかく開いたEXITが閉じちゃうんだ。これには気をつけて。

下の画面のフリッパーは、ひたすら流し打ちに徹しよう。中途はんぱな打ち方をすると、サイドレーンからボールが落ちるぞ。うまく流せば、左側のフリッパーでホールに打ち込んでマリオの画面にいくことができるし、パワーをつければ、右側のフリッパーで上の画面までもっていくことだって可能だぜ!! ストップショットでヒヨコを生み出すテクは、ぜひマスターしておきたい。

これがマリオの画面だ!!

さあーて、上の通路に閉じ込められてしまったかわいそうなお姫サマ。彼女を助け出すには、床をこわして脱出させるしかない。君のテクでお姫サマを救出しておくれよ。ごほうびは、1万点のボーナスだぜ。

12コあるビンゴランプは3色あって、ランプの上をボールが通るたびに色が変わるんだ。そしてタテに色がそろうと、その上の床が少しずつ小さくなってゆくんだ。床のすきまが大きくなればお姫サマは降りられるというわけさ。



無事降りてきたお姫サマをマリオが受けとめて、左右のEXITから逃がしてやれば、メデタシメデタシなわけ。お姫サマを落としちゃうと、ボールを失うよ。ボールを落としても、ゲームが元に戻るだけだから、ボールとお姫サマの両方が落ちてきたら、迷わずお姫サマを受けとめようね。

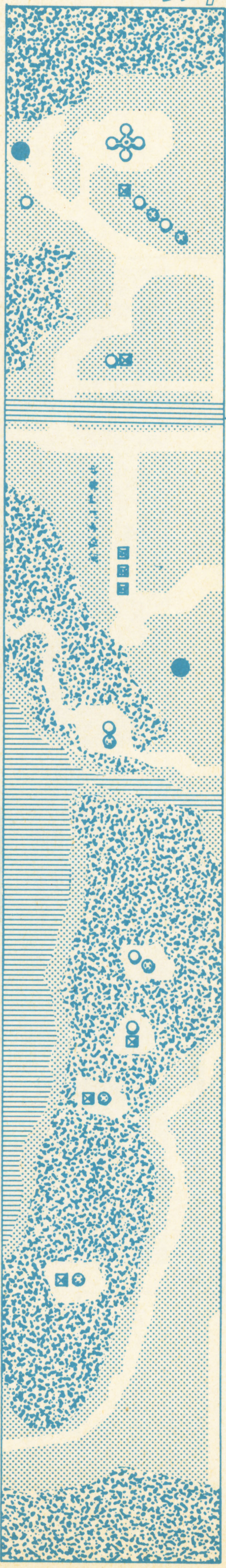
ご存知人気者のマリオ。彼を左右に動かしてボールをはね返したり、降りてきたお姫サマを受けとめたりするんだ。ボールを追ってチョコチョコ動きまわるところなんて、もう、サイコー!! コツとしては、端の方で打ち返すと、ボールは真上に飛ぶようだ。また、マリオの持っているボードの下側を使ってボールをバウンドさせるという、高等テクも使えるぞ。では、君の気合と運を祈る。

こいつが、にっくきバンパー野郎。これのおかげで、ボールのスピードが恐ろしい速さになって落ちてゆくんだ。何度ボールを受けそこなったことか。くそう……。

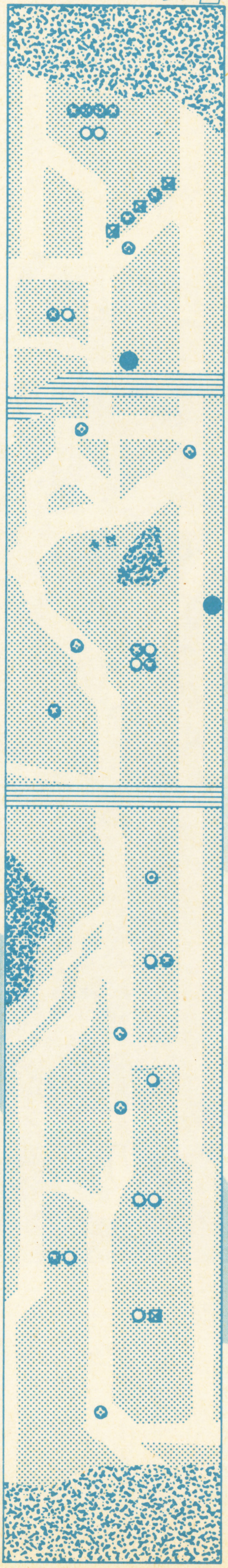
フォーエバー永遠のゼビウス

コンピュータゲーム史に燦然と輝くゼビウス。いま全エリアのマップをまえにして叫ぼう、ゼビウスは永遠だ。

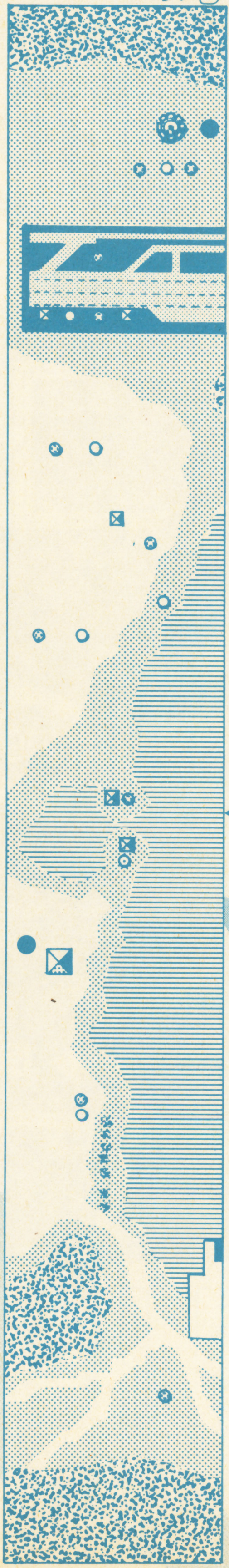
エリア1



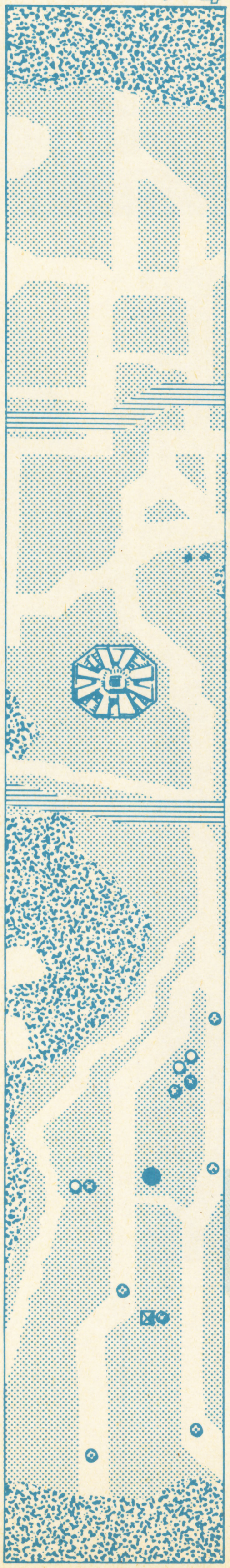
エリア2

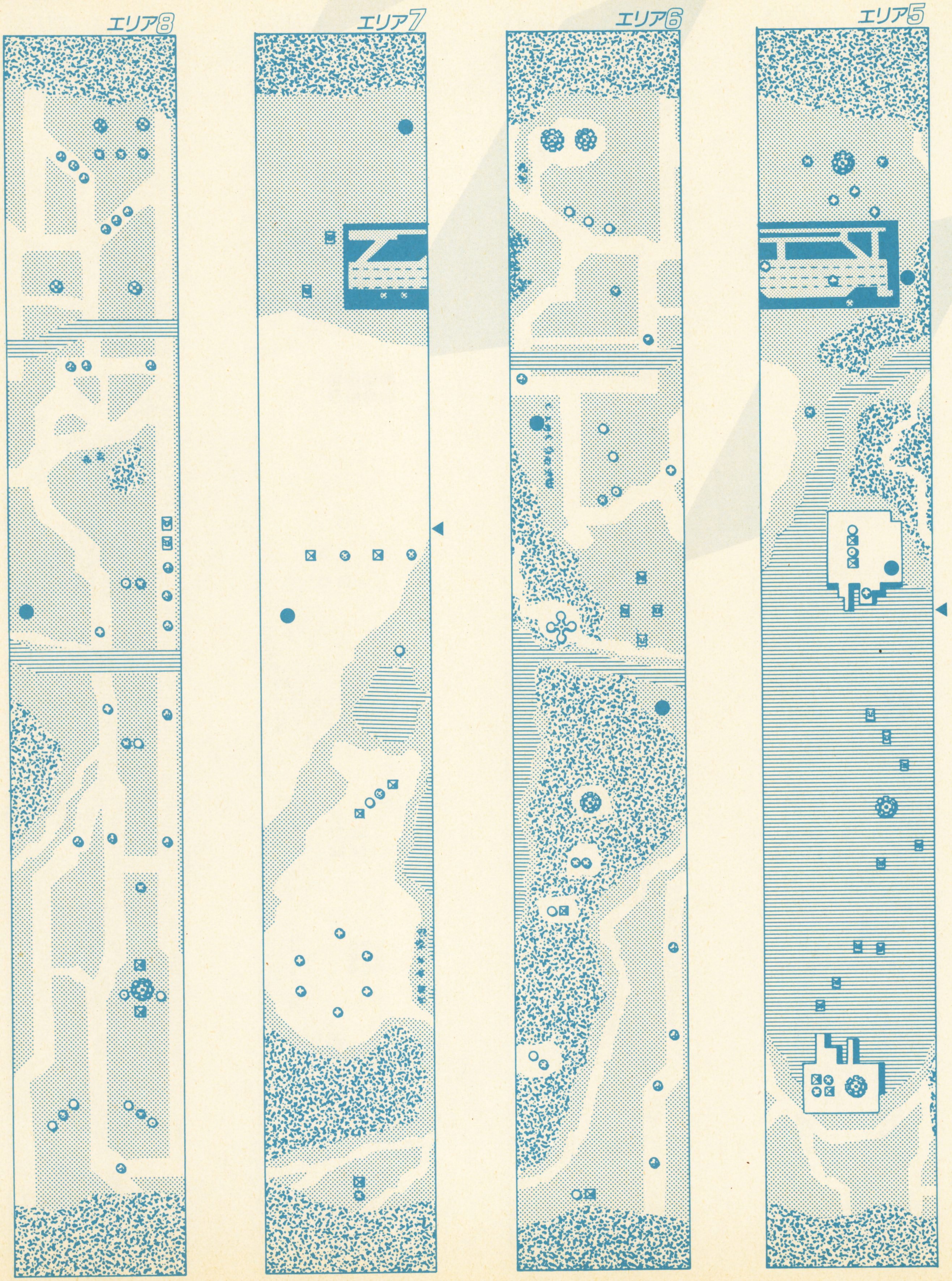


エリア3



エリア4

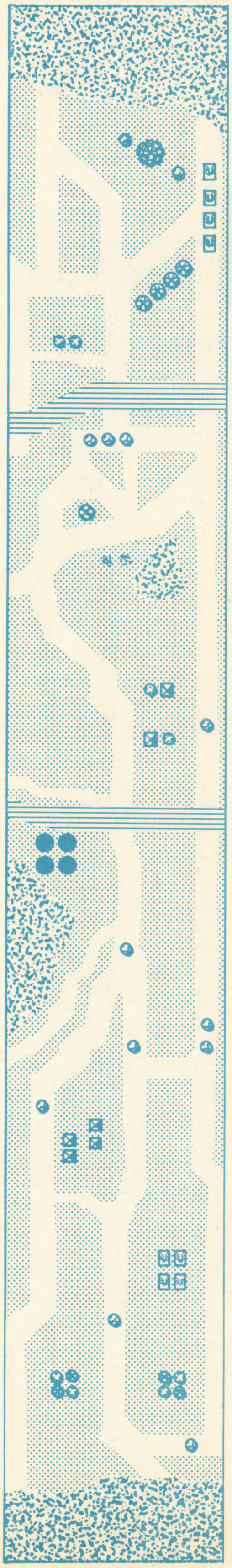




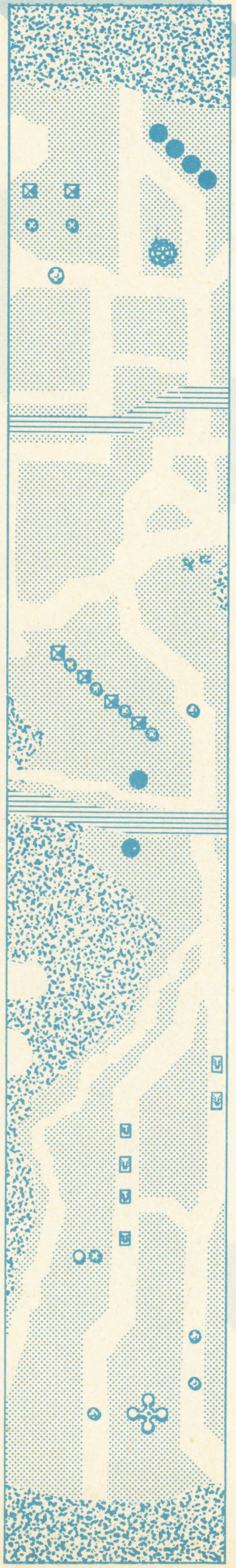
●ソル

◀スペシャルフラッグ・ゾーン

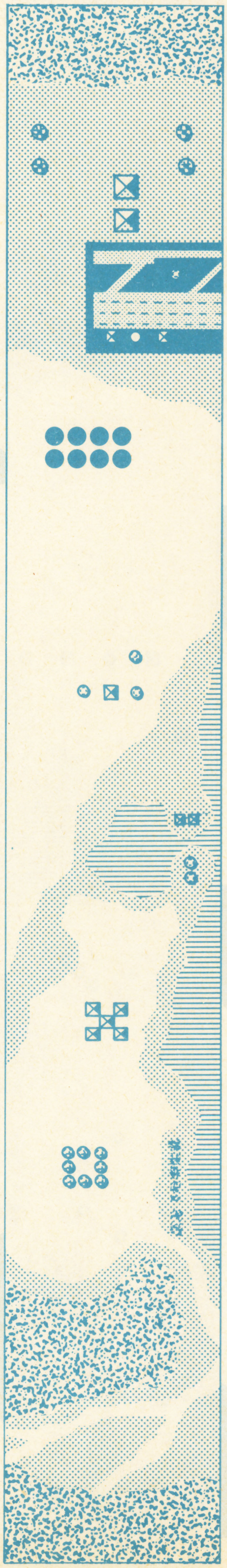
エリア12



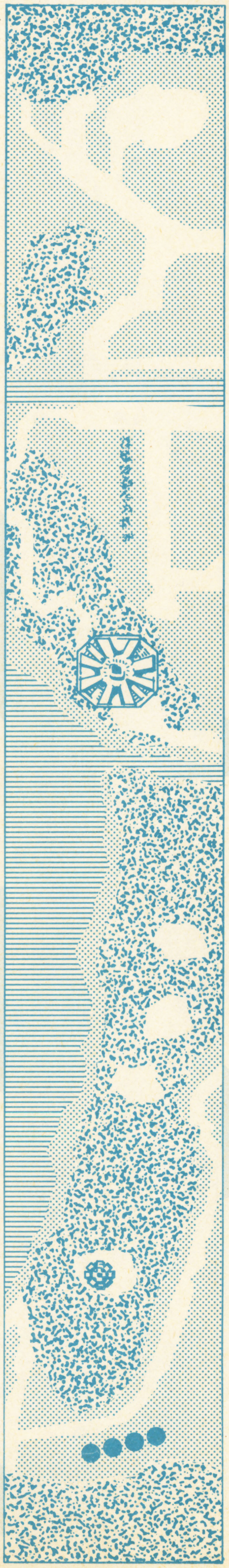
エリア11



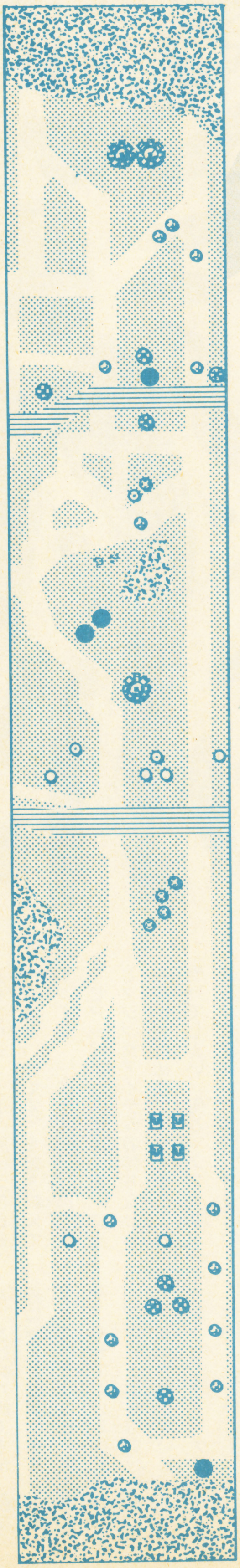
エリア10



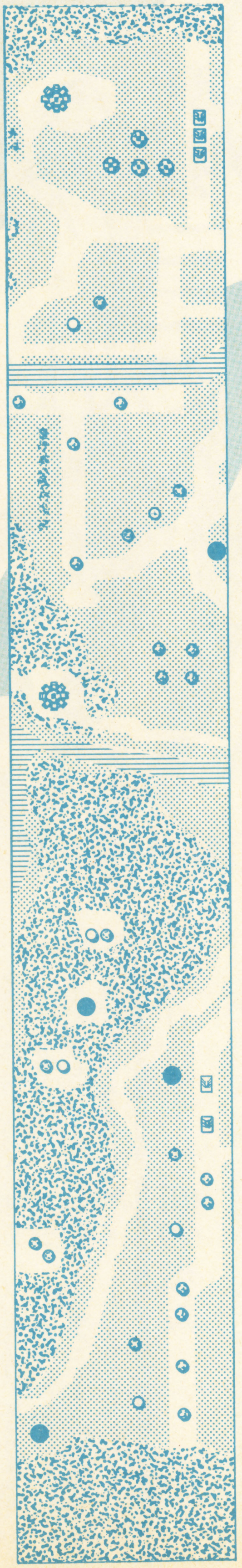
エリア9



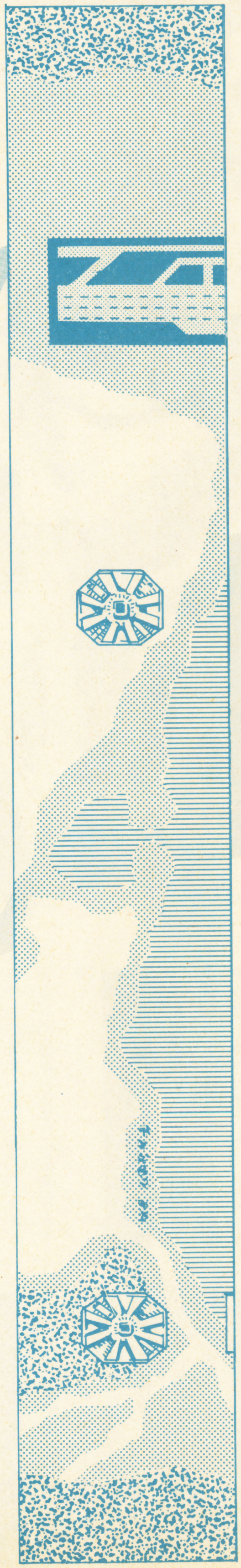
エリア16



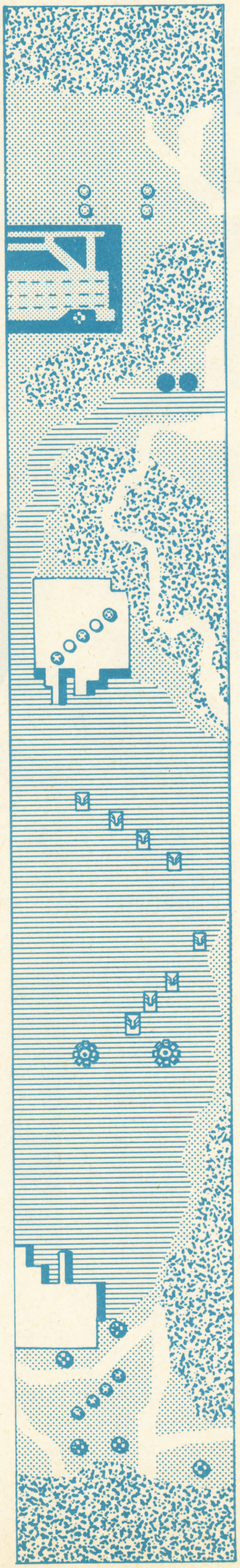
エリア15



エリア14



エリア13



●ソル

◀スペシャルフラッグ・ゾーン

●ナムコ ©(株)ナムコ



ファミコンストラクション

ロードランナー

総集編

●ハドソン●

●文／家族電算機●

> ●注意　本コーナー掲載の面は、オリジナル、投稿面を問わず、バグ（レンガが素通しになるゴーストレンガ等）を使わずに解いてください。

オリジナル面を振り返って

不幸は突然にやって来ます。私の場合もそうでした（匿名希望）。あるプロジェクトの原稿（BEEPではないのです）を書き終えてホッとしていた私を襲った呪文「BEEP別冊！」の恐怖。あいにくとマジックアイテムの持ち合わせのなかった私は、それをまともに受けてしまい、何と「ファミコンストラクション総集編」なるものを作るはめになったのでした。

—ふと我に帰って—まあ考えてみれば、連載の初めのうちはこのコーナーも有名ではなく、見過ごしていたBEEPERもいたようですから、これを機に振り返ってみるのもよかろうと、古い記事のカット＆ペースト（要するに手抜き）を始めた訳ですが、幾多の試練に耐えて着実にポイントをアップしているBEEP編集部の呪いが、それでとけるはずもありません。新作3面＋強力投稿面4面ぐらいを繰り出さないと、まともにたちうちできずにゲームオーバーとなってしまいます。そこで、えいっとばかりに「総」「集」「編」の新作3面（これはたいしたことない）、返す刀で常連の岸本君、名切君を筆頭に陣を敷いた……というのがここまでの粗筋でしたね。じゃあ続きを見てみましょう。

オリジナル面の歩み

これは今年の3月号から掲載を始めた「ファミコンストラクション」の半生を、静かに振り返ってみたものです。名（迷）作キャプションの数々とともにお楽しみ下さい。

FCの面

思えば栄光の「ファミコンストラクション」は、この「FCの面」から始まったのでした。今でも名作の誉れ高い「FCの面」。なかなか気に入っています。

BEEPの面

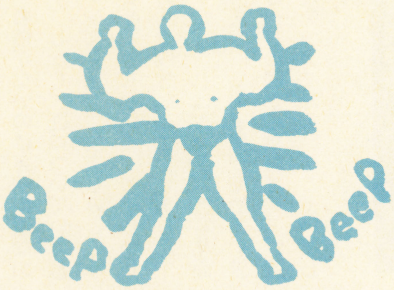
これもなつかしの「BEEPの面」です。Bの字が利用されないので熱心なプレイヤーからのおしかりを受けましたが、瞬時に決まる番兵の徹底活用に、胸がスカッとしたというBEEPERもいました。やればナットク。

行きはよいよい帰りは怖いの面

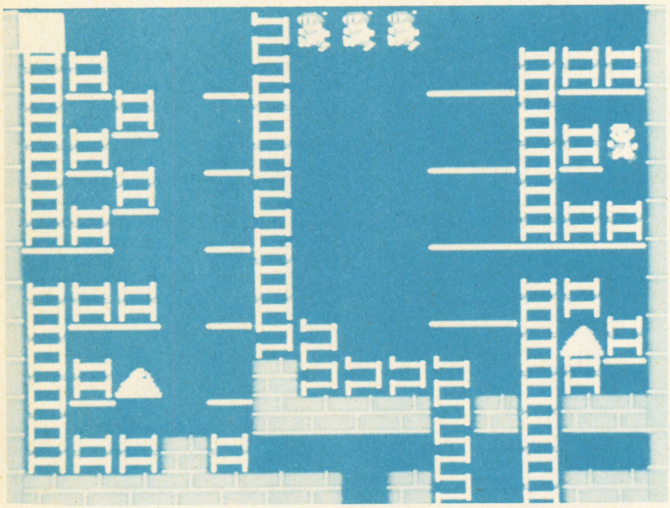
これは、攻略法がいくつかあったものですが、コンストラクションものは作者の思考法を忠実に反映するので、ときどき、盲点を突かれてしまいます。君も覚えがあるでしょ。

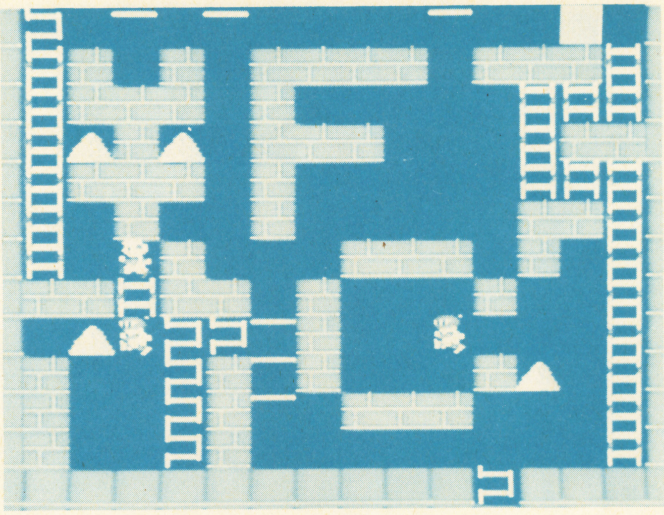
雨々降れ降れの面

ゴーストレンガを使って解いてきた読者が多かった面です。一見、それ以外の方法では不可能にも思え、BEEPのライターのひとりにも「あれでは読者が怒りますよ。じゃ、そういうことで……」といわれてしまいましたが、ナンノナンノ、脱出法は他にもあったのです。



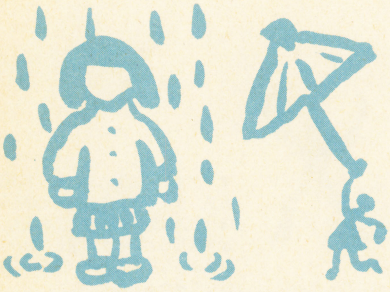
▲「BEEP」の文字をあしらったBEEPエディット画面だ。このとおりに作ろう



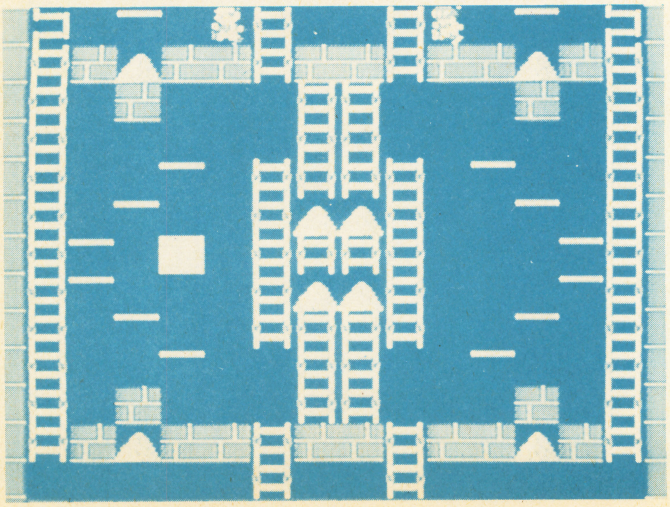


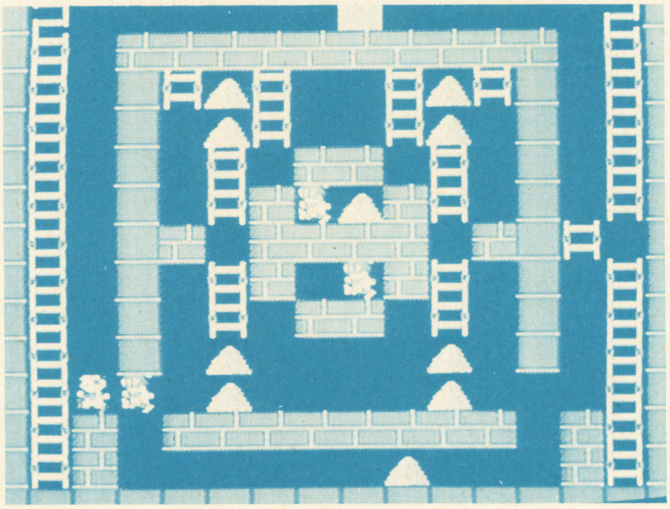
▼「F」と「C」の文字をあしらった「ファミコン」画面のエディット面。まず、まちがえないようにこの画面をつくろう





▼「雨々降れ降れ」のパターン。まちがえないように、よく見てつくろう





▲「行きはよいよい帰りは怖い」の面



名無しのシンプル面

えー、実はこの面は本当に名前をつけていませんでした。というのも1回に2面を掲載すると、説明などで区別しなければならない必要から名前をつけていたので、1面しか載せなかったこの回の面に、名前がないのは自明の理なのです。しかし、面についている意味シンなタイトルが楽しみというBEEPERもいることがわかり、この回は残念なことをしました。

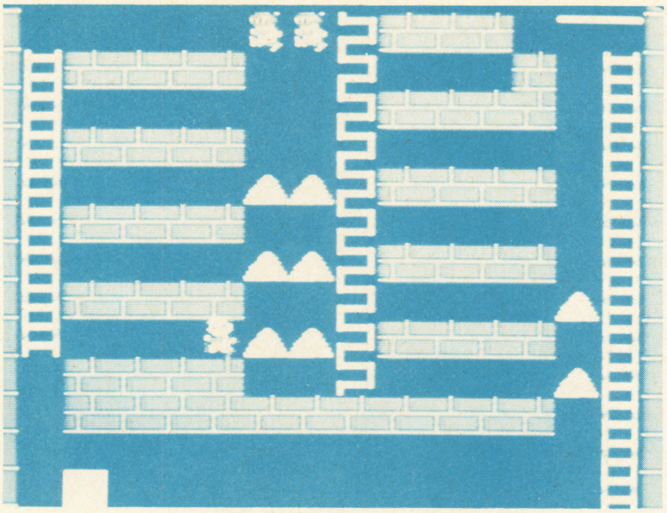
また、これはシリーズ最容易面でもあり、この別冊が初めての読者は、この面から始めて、ドロ沼に足をつっこんでいくとよいでしょう。

ダイヤの面

この面には、後に投稿面でポピュラーになった、ある重要なテクニックが使われていたのですが、今は昔になってしまいました。しかし、今だに輝きを失っていません。何といっても「ダイヤの面」ですからね。おあとがよろしいようで……。

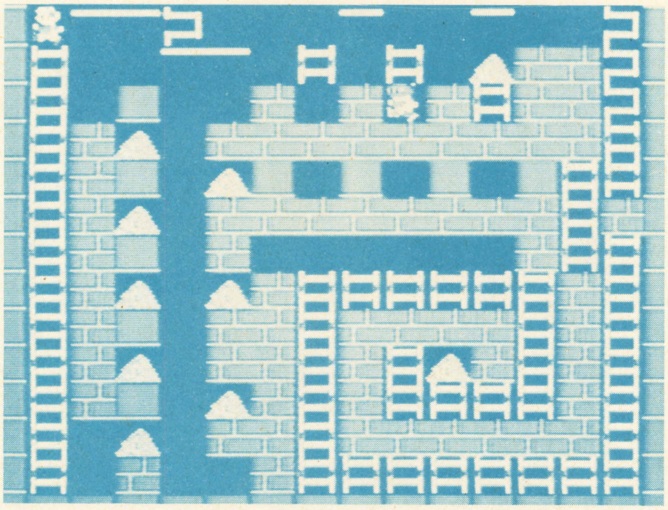
うずの面

これも意外に簡単と取れてしまう別解があり、作っているときにもその可能性を考慮に入れたはずが、テストが不十分で、その手で攻められてしまいました。などと、作者と解けた人だけにわかる通の話をしてしまいました。君もこれを解いて通の話に加わろうではないか！（これで解けたら、右上の天国へのハシゴを取ってください）



▲1本勝負。まず、このとおりの画面をつくろう



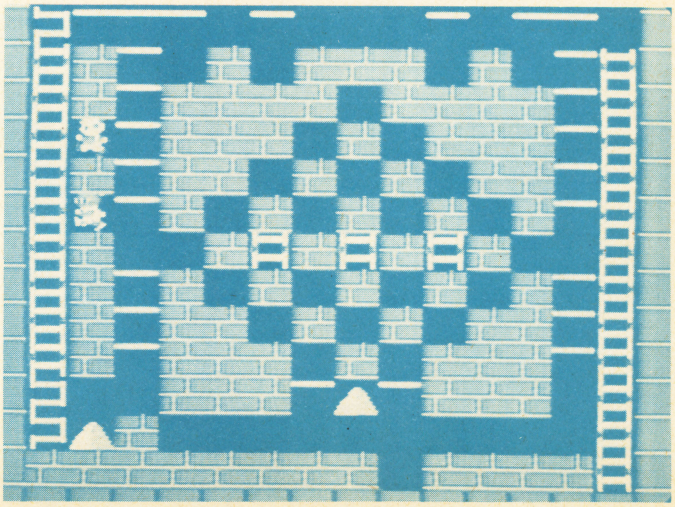


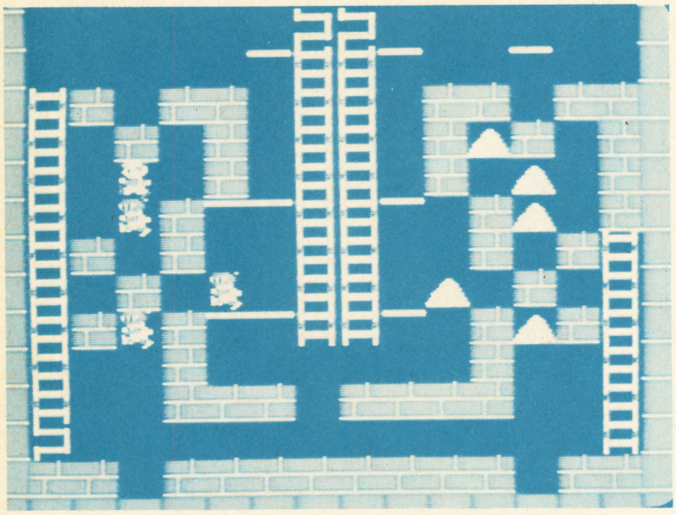
▲「うず」の面。上がエディット画面。この面を解きたくてウズウズしている君に送るナゾナゾ。あるとき子供が鳴門のうず潮に落ちたのですが、銀の小粒によって命びろいをしました。その小粒とは？　答え…ウズキュメイガーン！





▼「ダイヤ」の面のエディット画面。古来、ダイヤモンドのために身を滅ぼした人は数知れない。この面も、まず落ちるところまで落ちてみないと始まらないのである。諸君、苦労はしてみるものだ。

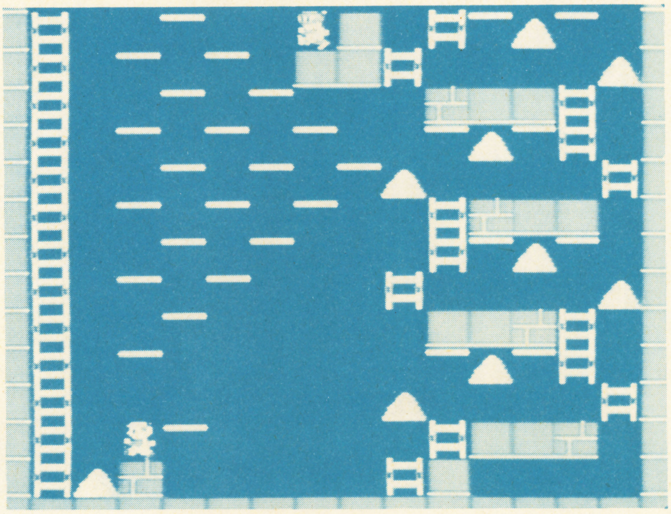




▲「急がば回れ」の面。ひとこと「急がば回れ…」あるいは「回らば急げ…」です。これもシンプルな面で、順に取っていけばいいような悪いような…。作者としては、このタイトルに一抹の不安を覚えるものであります。



▼「行ったり来たり」の面。ひとこと「行ったり来たり…」です。あるいは「来たり行ったり…」でしょうか。その名のとおり行ったり来たりしているうちに、金塊は取れてしまうのですが、さて…。やはり、不安の残るタイトルではあります。



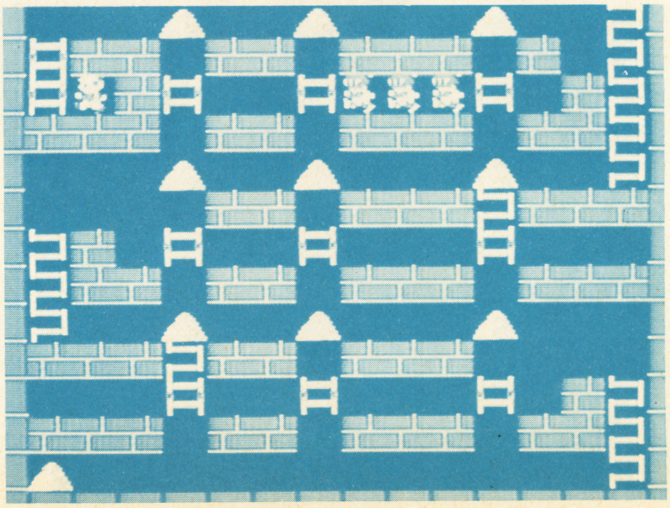


行ったり来たりの面

「行ったり来たり」とは実にピッタリとしたネーミングだと思ったのですが、「行ったきり」でもよかったようです。どっちにしても苦労は同じなので、できれば「行ったり来たり」して取ってください。お願いしますよ。



▼マトリクス＋。
番兵をいかにうまく誘導するか、が鍵です。遠隔操作あり、鬼ごっこあり、と誘導術のすべてをつくしてトライしてください。くれぐれも、かくれんぼはなさらぬよう。

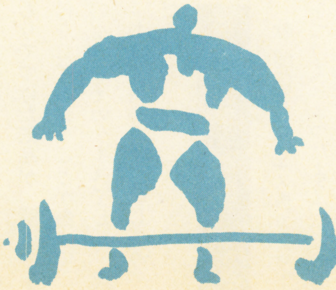


急がば回れの面

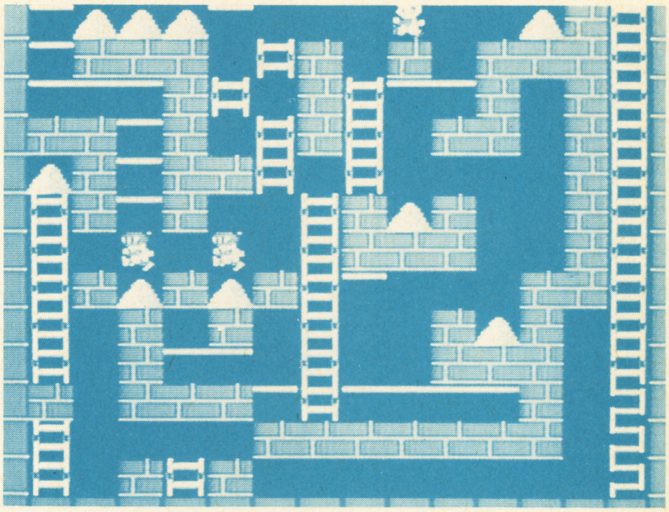
左右対称になりきれなかったところにこの面の苦悩があり、また秘密があります。中央下部の切りかきが左に寄っていることで、急いでいるのに回らなければならないランナーに余裕を与えています。大丈夫です。間に合います。さあ、思いきって飛び込みましょう。

マトリクス＋(プラス)の面

ネーミングに困ったからといって「マトリクス＋」なんて名前をつけなくても、と思った人は、同じように左下の、ぽつねんと離れた金塊を苦々しく思うでしょう。しかし、そこまで行けた人は、まだましです。のっけから3人の厄介者を何とかしなければなりません。ここはひとつ、彼らを味方につけることを考えてみて下さい。

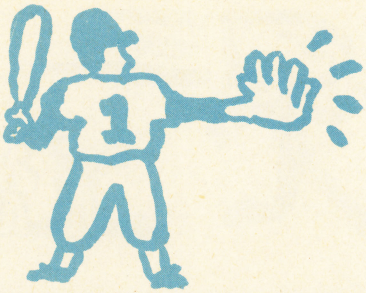




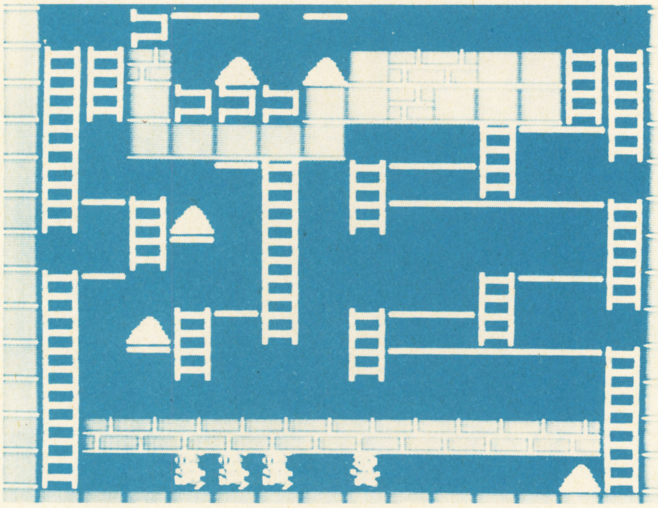




▲3回まわって……（左がエディット面）。まっ「3回まわって……」というタイトル自身、たんに回数をあわせたというか、3回まわれば、いや回らなくても取れそうだ。1回だけじゃ取れないんじゃないかな



▼「ちょい待ち」の面。くわしくは本文を見ていただくとして、この面は、デザイン的にも「ちょい待ち」なのです。画面の右半分が、あげて「待った」をかけている土偶のように見えれば、眼科へどーぞ



3回まわって……の面

この面も、やろうと思えば、作者を裏切ることができます。作者としては読者を信じていますが、それでも裏切りたいというのなら、左の番兵の下のレンガをコンクリートにしてください。ほうら、気持ちよく裏切ることができましたね。

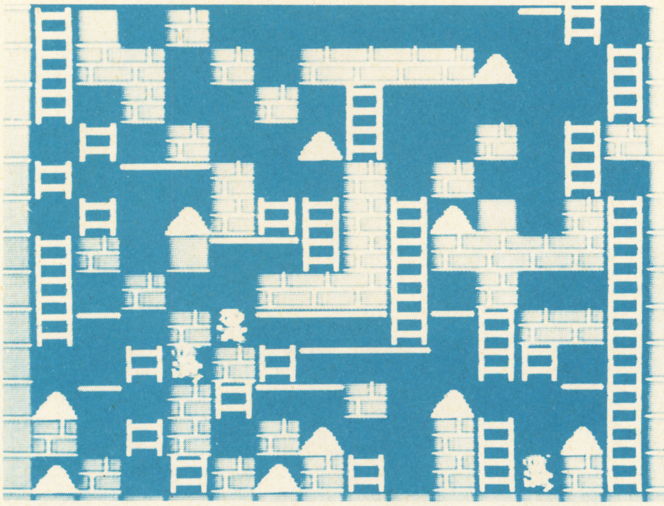


ちょい待ちの面

これは最初にいってしまおう。最上段、左から4つ目のバー（通称、親心のバー）を取ってください。さあ、どうだ……と力んではみたものの、カモフラージュのつもりでつけた部品が、解法の手助けをしてしまうことがあって、このバーもそのケースでした。真の「ちょい待ち」に挑戦してみてください。

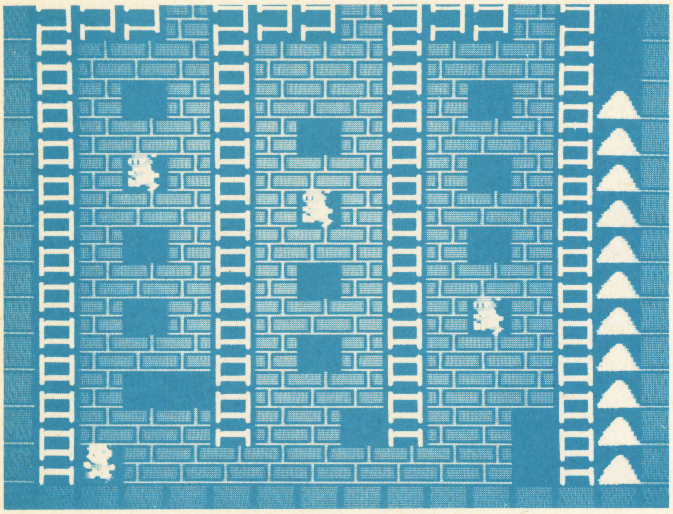
誘導のみ？ の面

軟弱にもクウェスチョンマークをつけてしまったように、この面は番兵の誘導だけでは解けません。BEEPのゲーマー、あの氷水芋吉選手も「最近まで知らなかった。じゃ、そういうことで……」といっている逆転掘りのテクニックが必要です。その他にも頭ごなし等、ハイテクオンパレードで挑んでください。

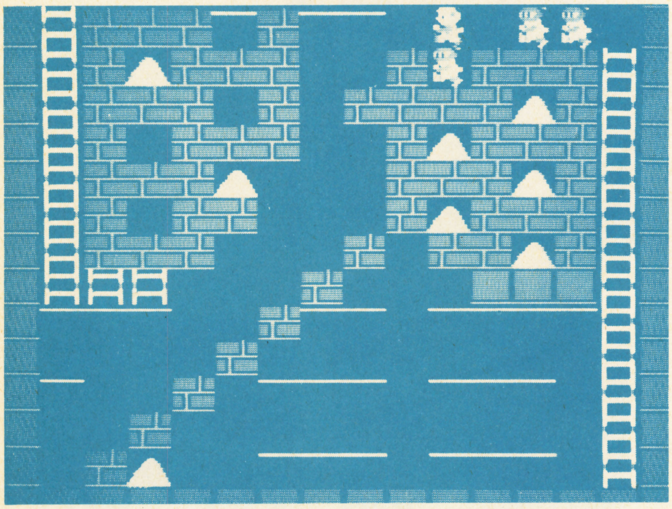


▲「誘導のみ？」の面。くわしくは本文を見てもわからないとして、質問に答えておきましょう。問「この面は、誘導のみで解けますか？」答「解けません」

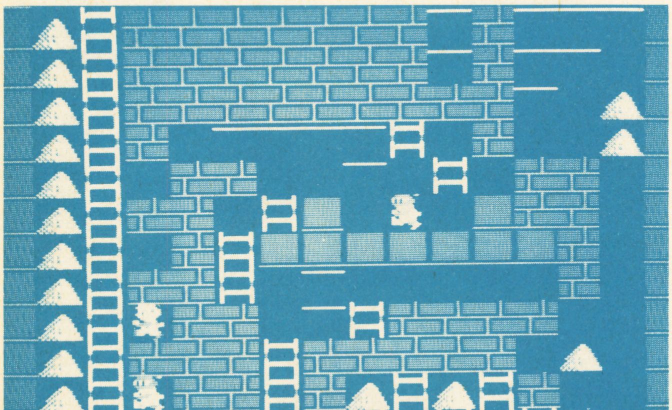




▲「ホーンテッド・マンションの面」——夏の終わりの幽霊屋敷——
♬HAUNTED MANSION TAKE A·HAUNTED……♬
なんて歌があるわけもなく。無益な殺生を避けて通れば道は自ずと開けよう。

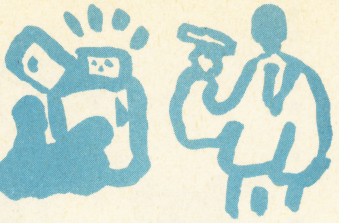


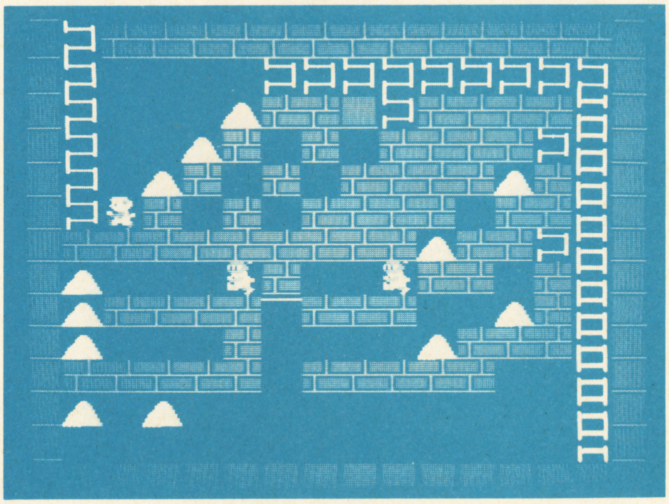
▲「交通整理の面」。ピピー！　キミ、そこのキミだ。今時間差掘りをやっただろう。免許証は？　まだLR買ってひと月たってないじゃないか。困るなァ。若葉マークもつけてないようだし、ま、以後気をつけたまえ。



▲「下ごしらえの面」。レンガ、コンクリート各大さじ1、ハシゴ2たば、バー少々、金塊3kgはあらかじめ塩、こしょうをしておきます。

▼「グッドタイミングの面」
♬GOOD TIMIN'.TAKE A TIKE A,TIKE A, GOOD TIMIN'この世で一番肝心なぁのはステキなタイミング♬
まさにそのとおり、でもこんな歌知ってるBEEPERは、少ないだろうなあー。





グッドタイミングの面

これもねぇ、できれば右から2列目、上から8段目のレンガをコンクリートにしてほしいですね。
この面を発表したら、日航機事故で坂本九さんが亡くなったといういわく付きの面で、まあキャプションにもあるように、この関係がわかる人はBEEPERには少ないでしょうが……（九ちゃんはキャプションにある歌を歌っていたというのが真相です）。

ホーンテッド・マンションの面

この面によって「ホーンテッド・マンション」が「お化け屋敷」であるという知識を得たBEEPERこそ多けれ。番兵を、な殺し奉りそ（禁止を表す強調用法）。

この面の上級者的完走法を実行したならば、一番右側を除く3つのハシゴに、番兵が仲良くひとりずつ配置されます。君も上級者？

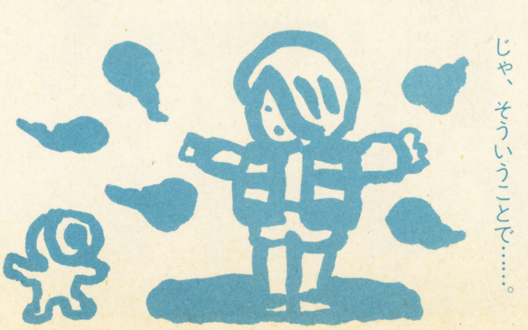
交通整理の面

ここまで音にこだわった面もないだろう、という面です。右上の5つの金塊をリズミカルに取ると、なんと、ホイッスルを吹いているように聞こえる、と種をあかせばたわいないのですが、「技」の面、「形」の面があれば、「音」の面があってもいいでしょう。テクを求める人には、左上のパートが待っています。

下ごしらえの面

色々と事前工作が必要な面。だから「下ごしらえの面」と名付けました。時には目の前の金塊を取ってはいけないことも……。目先の利益にとらわれないことが、冷蔵庫の残り物をうまく使うコツです。

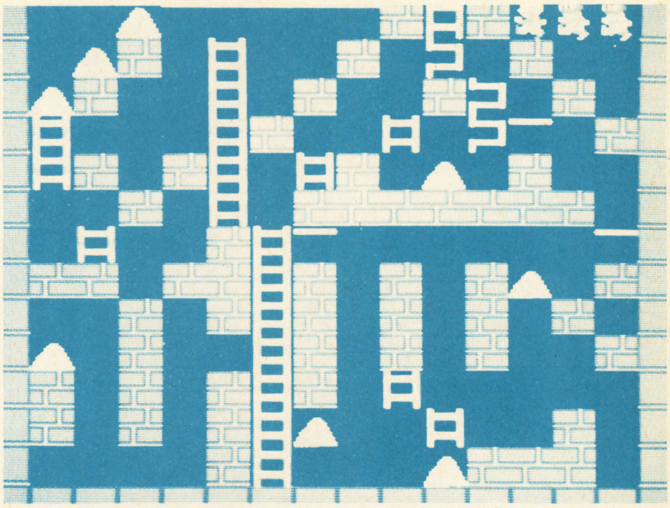
じゃ、そういうことで……。

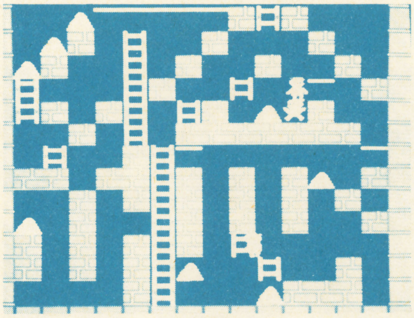


★新作★

「総」・「集」・「編」







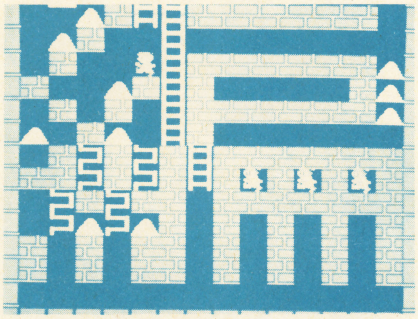
「総」
前半・中盤は適当に流して下さい。ポイントは脱出にあります。前半・中盤を適当に流すことができない人は、なかったことにしてもらいたい

「総」・「集」・「編」ブラザーズ

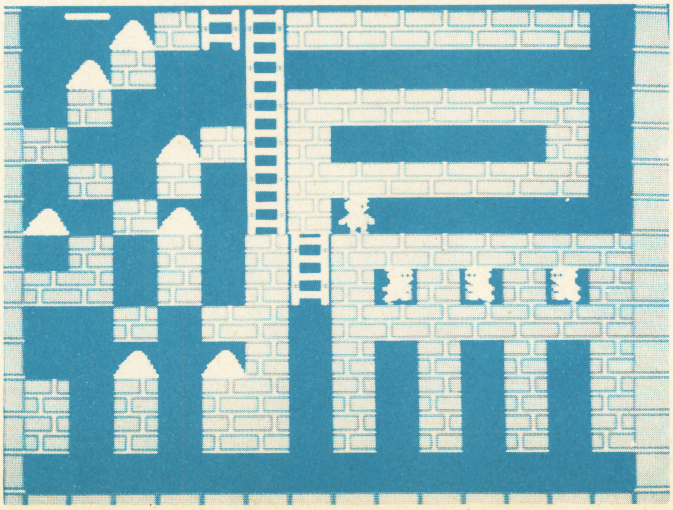
「総集編で何か面を作ってよ」といわれて、『総』・『集』・『編』で何か、面を作ったのがこの3部作です。

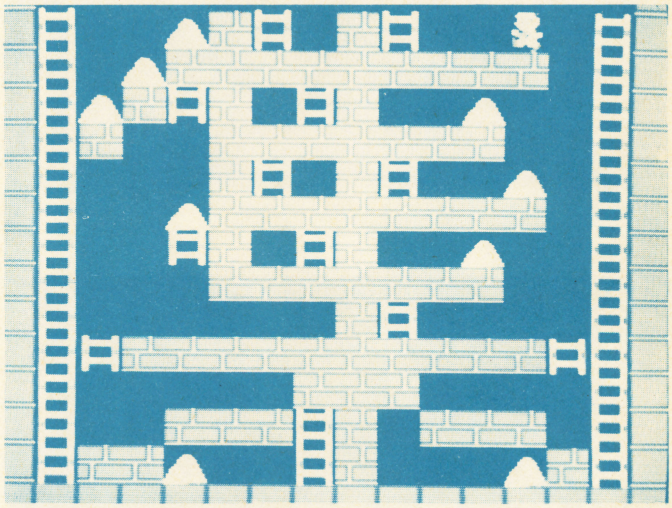
この3面は兄弟とはいえ性格が異なり、兄の「総」は後半にポイントがあり、次男の「集」は最初から終盤まで一気に突走り（しかし最後にいたわりの心を忘れない）、末っ子の「編」は最初のきっかけ作りが大変ということになっています。

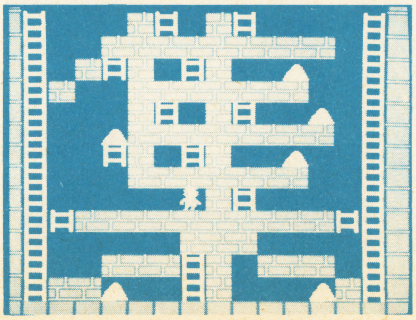
いずれにしても、「ファミコンストラクション」で鍛えたBEEPERならば楽にクリアできると思うので、あくびが出そうだという方、またすでに出てしまった方は、投稿面でガンバリましょう。



「編」
「編」といえば親も同然(？)。粗末にしてはいけません。始め良ければすべて良し。後半は流せます。じゃ、そういうことで……







「集」
集めるということが、こんなに忙しいことだったとは！　苦しくったってぇー、悲しくったってぇー、スクリーンのなかではヘイキ……なの、とどうしてBEEPERにはわからない歌ばかりなんだろう

バグ総集編

I LOVE BUG

その昔、かのウォルト・ディズニー映画に「ラブ・バッグ」というのがあり、ワーゲン・ビートルが活躍する物語でしたが、その頃はずっと「LOVE BAG」のことだとばかり思っていました。だって、日本題がいけない。バッグと促音便化(?)してしまっては、BAGだと思って当然です。これが実はBUG、つまり虫のことだったんですねぇ。——というわけで、ファミコンロードランナーのバグの総集編です。

まず5月号では、

「さて(知っている人は知っているが知らない人はまるで知らない)バグ情報は、四十沢君と立松君が指摘してきたが、はしごの上のブロックをくずし、石が再生する時にはしごから半身のりだしていると、外見上はブロックだが、自由に通りぬけできるようになるというあれである」

というようなことをいっています。今では有名になってしまったゴーストレンガです。これが6月号では、

「兵庫の原田君が「この謎にチャレンジ進研ゼミしましょ!」といっている透明のカベがそれにあたります。レンガをくずし再生する最後の瞬間にダメ押しで再びくずすと……たしかに存在しているレンガが表示されなくなるのです」

という「透明カベ」も登場してきました。

第3弾は7月号で、

「バグの第3弾は、「ランナーと番兵のすれちがい」です(番兵が持ったまま埋まった金塊がなくなるのは、バグではありません。)

神奈川のU-5-0君、京都の村上君、岡山の高草君から寄せられましたが、これは、はしごのとちゅうでランナーを止めると(段と段とのあいだの点滅しているあたりがいいようです)番兵につかまらずにすれちがいができてしまうというもの。

ときどき、はしごのとちゅうで、同一位置で重なったまま、移動しようとしたとたんにつかまることがあるけれど、タイミングと条件がそろうとこうなるわけです」

という異常事態が報告されています。ここにもあるように、番兵が持ったまま埋まった金塊が消えるというのは、結構問い合わせがありましたが、他機種にも見られる通常の出来事で、面造りのポイントとしても使えます。

バグではないが、情報として、

「続いて、フルーツについて、東京の茂呂田君から、「5人を完全に埋めて、金塊を全部とると、番兵を最初に埋めたところではなく、5人を埋め終わって次に取った金塊の場所に出るのである」との報告がありました」

などが寄せられ、一時はエディット面にフルーツなしといわれた迷信を打ち破りました。フルーツに関しては次の8月号でも、

「静岡県の筒井君ほかによると、エディット面でも、リンゴのほかに、オレンジ・バナナ・スイカ・イチゴが出るということで、ノーマル画面でランナーを速くしたり遅くしたりしておいて、ゲームオーバーにしたあとでエディット面でプレイすると出る」

という情報があり、試してみた人も多かったようです。この号のバグは、

「オマケの「BUG・INFO」の面を入力して、ランナーを左端のはしごの最下段へ移動し、✚字ボタンの左右を押すと、番兵は踊るわ、穴へ落ちるわ、さあたいへん。これも「ニャームコたち」からの情報でした」

という特殊状況下のものと、

「さて極めつけは、なんといっても札幌市の三上君の強制誘発バグです。

①ノーマル画面ではじめにステージとスコアが表示されているうちに、35回以上AかBのボタンを連続うち。

②ゲームが始まり画面スクロール中でランナーが見える前に、SELECTボタンをちょんと押す。

③スクロールが止まり、ランナーがでてくるが、これがニセモノで、ロボットにもつかまらず金塊もとれないのです」

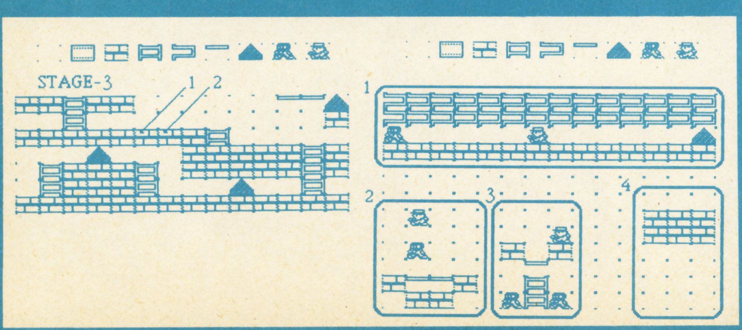
のように、「どうやってこういうバグを見つけるんだ。じゃ、そういうことで…」というものまでありました。

9月号は、バグのオンパレード。

「広島の炭本君と竹広君がやったワープとは……。それは、ノーマルの3面の右下(図1を見ましょう)で、1、2を連続して掘り、1が埋まり2が埋まる寸前に飛びこんで、ランナーの首から上がレンガの中、体がレンガの下という状態で死ぬ(これが難しい)と、



▲バグ図1 ワープのバグ



▶バグ図2 (1～4)

なんと1面にもどって、しかも、身動きがとれずに番兵に囲まれてしまうというもの。

次に、透明レンガに続く透明シリーズ第2弾の透明ハシゴ。貫志と書いてなんと読む、愛知の八木君、岡山の高草君、静岡の名切君、大阪の才木君らの指摘では、自分の横に金塊と天国へのハシゴを並べて置き、金塊を取ると同時に、ハシゴの下を掘ればOK。なにもないところ（ただし1段だけ）を登り降りできるのです。

生まれない番兵というのは、大阪の元道君。バグの図2の1を画面の上部に作り、番兵を埋めて消える寸前に金塊を取ると、彼は卵のままハシゴにひっかかります。

コケるランナー（宮城のファミコン・りょう君ほか）、武装ランナー（愛知の笹岡君ほか）、そして、その複合ワザ（和歌山の山口君）をやってみたいキミは、まず2や3のように作って飛びこめば、ランナーがころびます。次にリセットして4だけをこの位置に作り、ランナーを置かずにスタートすると、どこからともなくランナーが現れ、自殺して再スタート後、ランナーが見えない状態でAかBボタンを押しましょう。これが武装ランナーです。ここで、4を作るときにリセットせずに、2や3を、ランナーがコケた状態で、カーソルでひとつひとつ消してから行い、スタートしてAかBボタンを押すと、ランナーがコケたまま現れて穴を開ける、という奇妙な現象が見られます。笑ってやりましょう。

この、ランナーを置かずにスタートしてしまうテクの応用編として、ランナーは下から7段目の右から2列目に出現するので、そこをレンガにしておけば、スタートしたときからゴーストレンガにもなります。（岡山の加藤君）。また、下から7段目の右端の1つ目をハシゴ、あと左端までをレンガで作り、その上の段の右端にハシゴ、左端に番兵を置くと、ランナーが落ちたあとで、番兵がゴーストレンガに落ちるところを、何回でも楽しむことができます（名古屋の山崎君）』

これで、当時はざっと1ページを占拠してしまいました。ワープの再現については、常連の名切君も苦労しているようですが、同じ3面での金縛りはよく起こります。それにしても、バグ捜しの努力には頭が下がります。

そういえば、10月号ではチャンピオンシップの隠しコマンドも登場しました。

『大阪の下條君から寄せられました。CLRで、タイトルが表示されているあいだ中セレクトボタンを押していると、画面が消え、ボタンを離したときにステージ数が現れ、セレクトボタンで設定してからスタートボタンを押すと、デモ画面が見られるというものです（11〜50は要キーワード）』

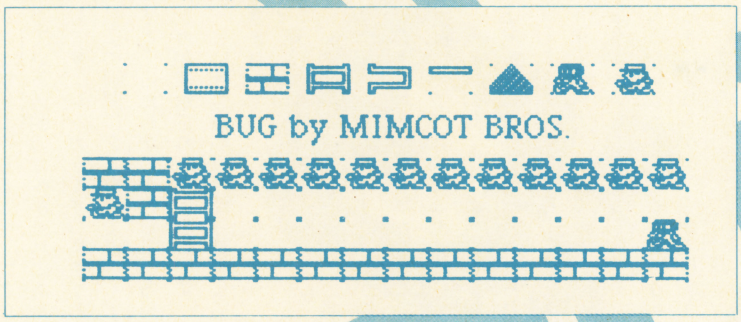
このときのバグは、

『一部ではかなり有名な、金塊を100個以上取ったときの得点表示の異常（1000の位が赤玉や／になったりする）は岡山の高草君、和歌山の山口君から。分身ランナー（最高速にして通常のゲームをゲームオーバー。セレクトでエディットに入り、すぐにスタートして現れるランナーが、やたらと速く分身しているように見える）は愛媛の笹岡君から。そして番兵バシゴ（止まっている番兵の頭の上に乗ると3分の1段ほどハシゴと同じように降りることができて、音もする）が栃木の中村君から』

でしたから、そろそろパワーも落ちて来たかなというところです。

原稿を書いている時点では最新の11月号によると、こんな感じです。

▼MIMCOT BROTHERS（小樽市）のバグ情報



『ペンネームMIMCOT BROTHERS君のバグ情報は、以前再生する番兵がハシゴにひっかかって卵状態で止まるというのがあったけど、これを別の方法で発生させようというものです。

図のようにランナーをたくさん並べた面を画面の一番上に作り、スタートして殺した番兵が陰のランナーのところから再生しようとすると、卵（彼らは宝石と呼んでいる）状態のままで止まってしまうのでした』

さて、最後にこの別冊からBEEPERになったあなたのために、ファミコンマウス遊びをお教えしましょう（しつこいね）。

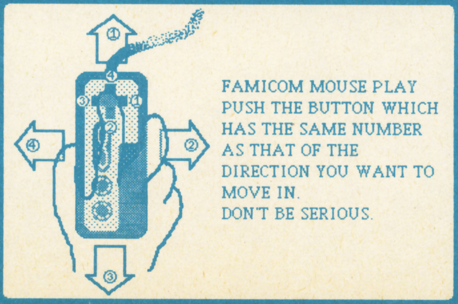
『まずこの遊びの面白さがわかるためには、マウスというものを知らなくてはいけません。そこで、ジョイスティックは知っていてもマウスを知らないキミのためにちょっと説明すると、BEEPによく載るアップルの宣伝写真を見るのがてっとり早い。本体の横にある小さな箱のようなものがそれです。

この箱は後ろからしっぽのようにコードが伸びているので、マウス（ねずみ）と呼ばれるわけです。箱の中にボールが入っていて箱ごと机の上を滑らせると、たとえば、カーソルやゲームキャラクターが、そのとおりに動く便利モノ。同じアップルのマッキントッシュやNECのPC-100のロードランナーは、なんとこのマウスでランナーが走ってしまうので手動でそのマネをしてみたら、意外と面白かったわけです。

そこで実技編ですが、コントローラーを手に持たずに縦にして机の上に置きます。コードは、向かって奥に伸ばしてください。手は、ひとさし指を✚ボタンの上に、親指とほかの3本の指は、コントローラーをはさむように軽くそえておきます。プレイ状態にして、ランナーを動かす方向にコントローラーを滑らせながら、✚ボタンの90度ずれた位置を押せばOK！

これは、ひとりでやっていても暗いだけで、ともだちに見せてこそ意味アリです。

また、さりげないほど、それらしいので、目はつねに画面を見ていられるように、練習しておきましょう。この状態では、A・Bボタンは押しにくく、実戦向きではないので、マウス遊び専用面をエディットするぐらいの気構えでやれば「エッ！ファミコン用のマウスが出たの？」と思わせられるでしょう』



▲これがウワサのファミコンマウス

投稿面総集編

●投稿面をふりかえって●

投稿面の歴史

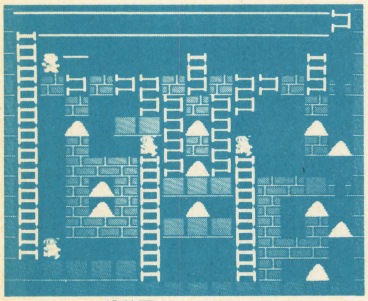
投稿面については、いちいち解法は示さないが、場合によっては、その回のオリジナル面より手こずったBEEPERも多いだろう。

5月号

■立松君(東京)と山田君(山口)の面

コントのコンビではありません。この2人の面が、栄光の採用第1号でした。本誌で名前が入れ替わっていたのも、今では良い(?)思い出です。

初回にふさわしく、極端なテクは必要ありませんが、どちらもしつこく攻める必要ありです。取る金塊の数も多いので、瞬間的な勝負ではありませんが、番兵はおおいに利用します。タイミングのコントロールもシビアではないので、プレイ中に試行錯誤しながら解いてみて下さい。



▲山田クンの投稿面



▲立松クンの投稿面

6月号

次の6月号では投稿コーナーが拡大し、4面の掲載となりました。

■水谷君(奈良)の面

ランナーの変身後の横顔をモチーフにしていて、アイデア賞というところです。

取り方のポイントは左下のすみにあって、番兵の埋め方をうまく考えないとすぐにつかまってしまいます。

■菅井君(新潟)の面

番兵の誘導が必要ですが、先頭に立つと危険なので、遠隔操縦するとよいでしょう。

■鈴木君(埼玉)の面

これは、ひとつの面にいくつもの面が入っていて、かなり楽しめます。

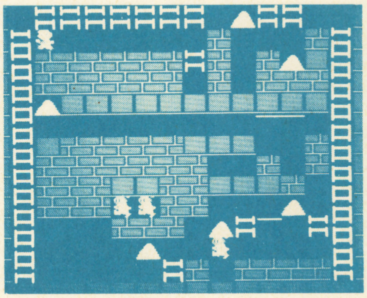
本人によると、「左下の金塊は番兵を利用して取る」とのことでしたが、ランナーが自力で取ることもできます。

■岸本君(神奈川)の面

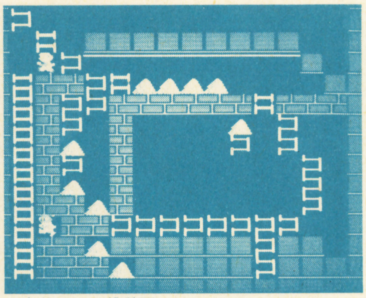
常連の岸本君の第1作。

まず入力が楽。そしてアクション的要素が強く、シンプルなのも好感が持てます。

番兵はもちろん使いますが、番兵が、必ず左端の上から2番目の地点に再生するのがヒントになるでしょう(岸本君の正解とは違うようですが)。



▲菅井クンの投稿面



▲水谷クンの投稿面

7月号

投稿数も増え、千葉の徳田兄弟、茨城の金子兄弟、大阪の辻本兄妹、そして謎のファミコンブラザースなど、兄弟、兄妹の参加が目立ちました。

■辻本君の面

彼のことを、身内の方が「屈折」した性格だと心配しておられるようですが、以下の3人にくらべればまだ素直なものです。行動は迅速に。

■布袋君(兵庫)の面

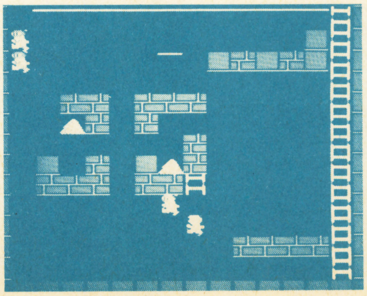
誰ですか、ヌノブクロ君などといっているのは? ホテイ君です。

この面は、本人もいっているように、時間差あり、誘導あり、頭乗りあり、頭上走りありというフルコースではありましたが、同じく本人の言っているように「かんたんには解けませんよーだ」というのはあてがはずれたようですな。しかしまとまりのよさで○。

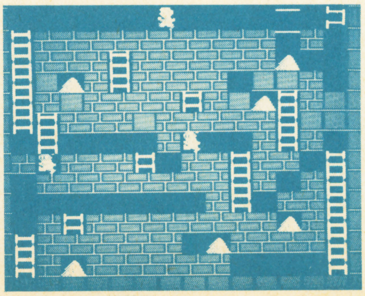
■小山内君(青森)の面

誰ですか、コヤマウチ君などといってるのは? オサナイ君です。

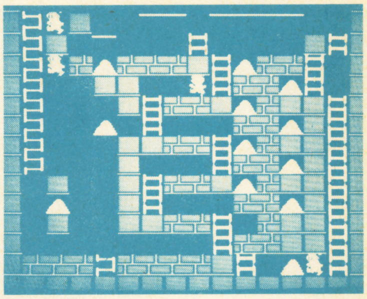
作者によるとゴールが難しいとの弁ですが、3ヵ所にかたまった



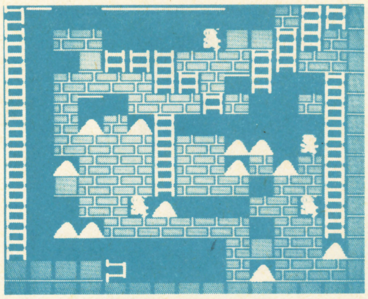
▲岸本クンの投稿面



▲鈴木クンの投稿面



▲辻本クンの投稿面



▲布袋クンの投稿面

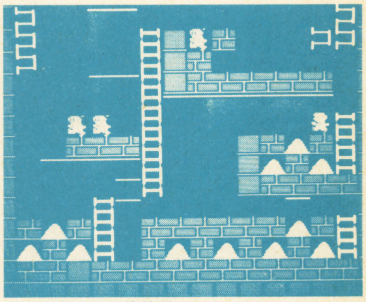
金塊の山が、それぞれに似ていながら、違ったテクニックを要求するところが面白いと思います。

■向井君（千葉）の面

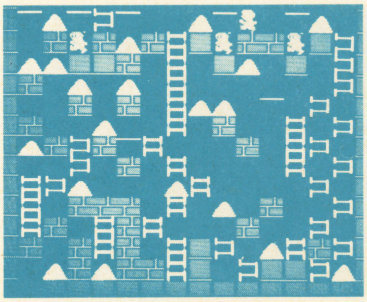
この回のハイライトが、彼の面でした。ちょっとひねったテクニックが必要ですが、とくにランナーの2つ下の金塊を番兵が取って落ちたらどうするか（たいていの場合、そうなるのだが……）を考えてみると、しだいにそのテクがあきらかになるでしょう。

8月号

投稿の水準が一段と上がり、立松君、岸本君は2回目、そして常連の名切君が登場しました。



▲小山内クンの投稿面



▲向井クンの投稿面

■立松君（東京）の面

ここでは、カタカナでビープをあしらい、しかもシンプルにまとめた点を評価してみました。

説明になっていませんか？　では、やってみてください。これで、案外難しいでしょう。よけいなものがあるかも知れません。くれぐれもご注意を……。

■名切君（静岡）の面

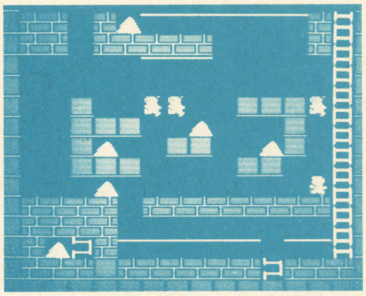
一見して序盤が勝負のしどころであることがわかります。最後は例の頭ごなしですが、ランナーと番兵の進行方向が逆になるので、番兵は3人必要ということは……。

■ニャームコたち（富山）の面

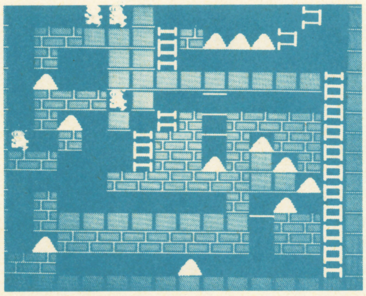
謎が謎を呼ぶ「ニャームコたち」の面は、なにかをふっ切りたい人たちだけトライしてください。番兵は1人、しかも閉じこめるのはかんたんだから、大部分は、自分1人でゆっくりと取って回れるはずなのに、掘り始めたらやたらと忙しい。これをクリアすれば、時間差掘りの大家になれるでしょう。最高20個を連続して時間差掘りすれば、ふっ切れること受けあい。

■岸本君（神奈川）の面

本人によれば「真の上級者のみが挑戦できる、ミステリアス・ロードランナー」の面ということで、なるほど、今までにないテクニックが必要となってきます。これまでに見られたテクニックを「動」とすれば、これは「静」のテクニックといえましょう。なんと金塊を使って解くのです。はたしてその意味は？　この面には落とし穴が3つもあるのですが、このテクニックに免じて採用してしまいました。解けた人にはわかるでしょうね。



▲立松クンの投稿面



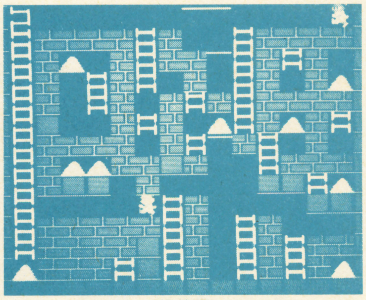
▲名切クンの投稿面

9月号

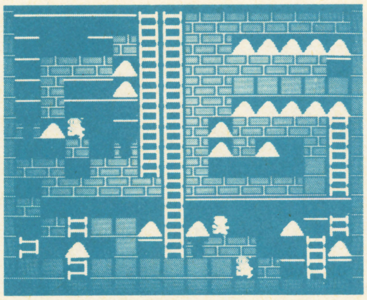
この号は新人でまとめてみました。出題者が変われば、面の傾向も変わる。本当にロードランナーは面白いゲームです。

■広森君（北海道）の面

同レベルでの引きつけ誘導モノですが、上部中央2個が意外と思い通りになりません。下は下で、番兵と共に頭の上を移動しなければなりませんが、その距離は限界に近いものです。



▲ニャームコたちの投稿面



▲岸本クンの投稿面

■秋葉君（茨城）の面

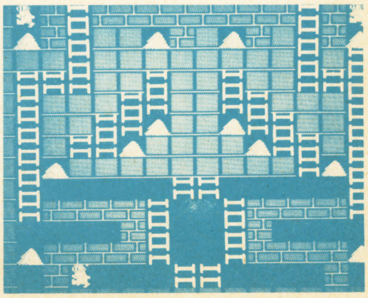
番兵をうまく封じ込めつつコントロールする必要があります。あとは最後、右下がポイントになりますが、その前に脱出路を確保しておいて下さい。

■中山君（大阪）の面

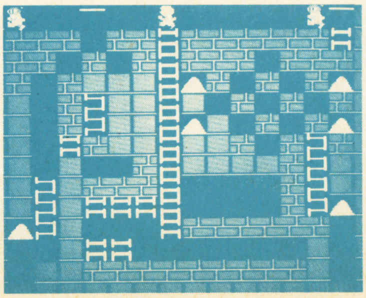
これは、このままでも左下半分のマス目の中の4個の金塊が厄介ものですが、オリジナルで解いてしまったら、Aのレンガをコンクリートにして再挑戦してみてください。

■樋口君（新潟）の面

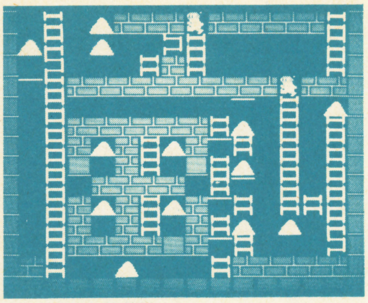
これは、まともに取ろうとしなければ道が開けるだろうという変

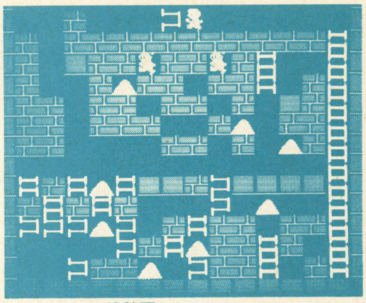


▲広森クンの投稿面



▲秋葉クンの投稿面


▲中山クンの投稿面


▲樋口クンの投稿面

な面です。これを屈折した面と呼ばずして、何と呼びましょうか?

10月号



名切君の2作目と、ニューウェーブの村本君が話題を呼びました。

■村本君（愛知）の面

本人はこれを「ニコニコ・ウマウマ・ハニーマンゴ」（意味不明）の文字を盛りこんだと言っています。「ニコニコ・ウスウス・ハニーマア」としか読めませんが、その文字入れの数と努力を買いました。

■合志君（福島）の面

珍しくシンプルな面ですが、自信過剰はいけません。左下の1個の金塊は、ちょっと考えれば簡単ですが、こだわりがあるとちょっと手こずるでしょう。

■名切君（静岡）の面

本人は、この面と一緒に送ったもうひとつの面が気に入っているようですが、斜めに走る金塊がきれいだったものですから、つい…。

■中山君（京都）の面

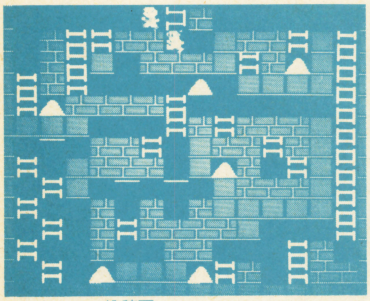
作者は弱気で、確実に解く方法がないと悩んでいますが、大丈夫。簡単ではないけれど、確実に解け、それさえわかればよい面です。

11月号



原稿を書いている時点で最新のこの号では、チラシの原稿用紙でおなじみの八木君をはじめ、ユニークな面を揃えてみました。


▲村木クンの投稿面


▲合志クンの投稿面

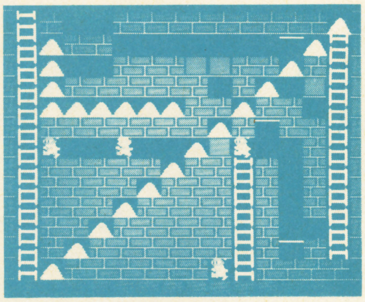
■八木君（愛知）の面

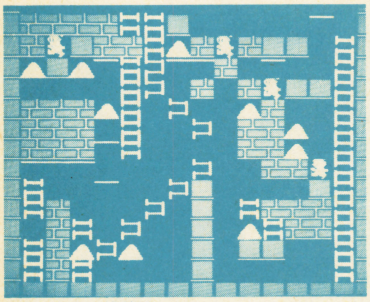
彼は超人的テクを要求する最近のLRシーンを憂えて、原点にもどった面作りを目指したとのことです。つまり、走って逃げて穴を開けてまた逃げる、というパターンを追求したわけで、どうすればよいのかわかっていても、そこまで持っていくのがたいへん。まぁ、やってみてください。

■谷口君（大阪）の面

この面はご覧のとおり、一方通行の一本道で構成されていて、ポイントはスタートしてすぐと、最後付近にあります。どちらもタイミングでクリアすれば、とちゅうは時間差だから、BEEPERならわりと楽に完走できるでしょう。

こうして天国へのハシゴの位置がわかっているとそうでもないけど、知らないならば、本当は最後で一番苦労するのかもしれません。


▲名切クンの投稿面


▲中山クンの投稿面

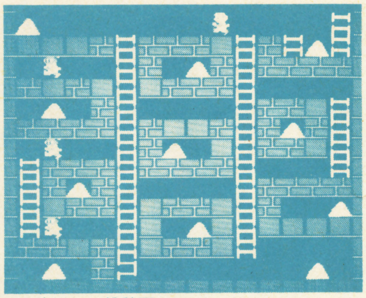
■沢村君（埼玉）の面

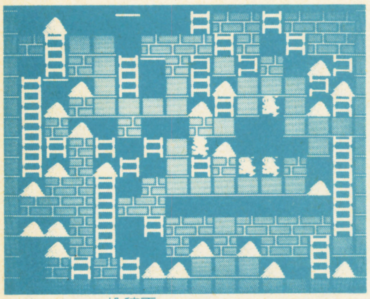
本人は右下と左上がポイントで、ヒントは番兵を使うことになっていますが、右下はともかくとして左上は独力でだいじょうぶです。

あとこの面では、番兵の誘導や左下部からの脱出も腕の見せどころですが、とくに誘導をするさいは少し極端に動いてください。けっこう、ここの番兵はしぶといようですからね。

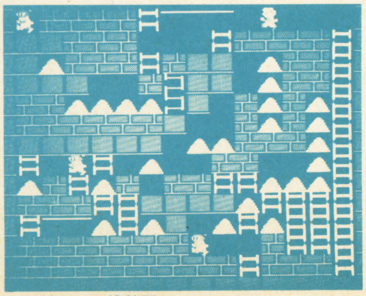
■一野瀬君（千葉）の面

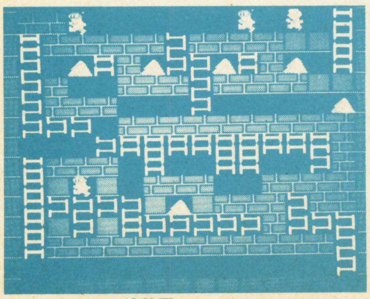
これはなかなかしんどい。一見して下へ降りたら上へもどってこなくてはならないから、それを考えただけでもゾッとしますね。上の5つは取る順番があって、これをまちがえると、必要なときに番兵がいなかったり、うっかりつかまってしまったりします。最後の1個はとったとたんに×××が××して××××できなくなるので心してかかるように。


▲八木クンの投稿面


▲谷口クンの投稿面




▲沢村クンの投稿面


▲一野瀬クンの投稿面

新投稿面

最新投稿面

BEEP12月号よりも新しい、最新投稿面のコーナーです。下條君でウォーミングアップをして、岩田君、名切君、岸本君へと突入していってください。

下條君(大阪)の面

何ごとも準備運動が必要です。別冊が初めての人は、ここまでの旧投稿面をやっている間に疲れ果て、無理したくてもできない状況でしょう。しかし、ベテランのBEEPERは、昔の名前で出ている面には見向きもせずに先を急ぎがちです。さあ、下條君の面で、冬に向けてこわばった指を解きほぐしましょう。とくに気をつけなければならないポイントはないと思います。

岩田君(東京)の面

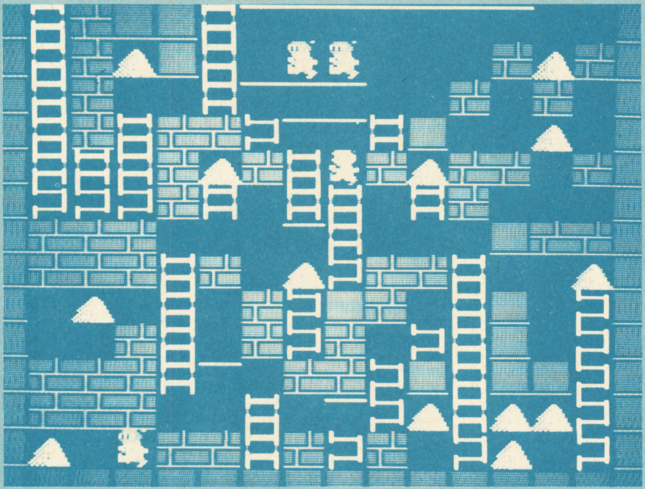
面、胴とくれば、普通は籠手ですが、意表をついて面に戻る「めんどう」面です。いうほど、面倒ではありません。右下も、ちょっとした工夫で解けるでしょう。

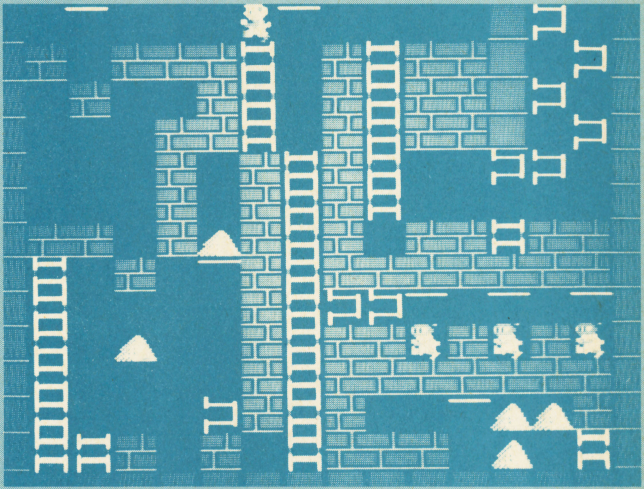
名切君(静岡)の「間一髪セーフ」の面

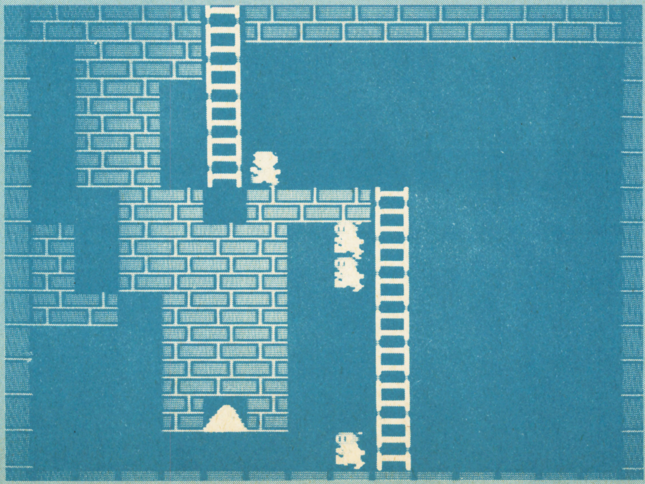
今回は、彼の思惑通りに解けたようなので、彼も喜んでいることでしょう。本人も、番兵の誘導が一風変わっているといっていますが、本当に変わっていて、主役と脇役とがはっきり分かれています。しかし、スリラー映画でも恐怖感を盛り上げるために、脇役が重要ですね。この面でも、必要なのは○人ですが、残りの○人が終盤の間一髪(?)を演出しています。

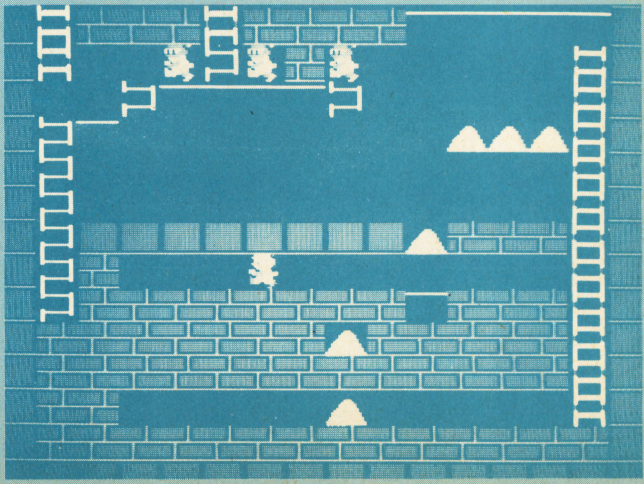
岸本君(神奈川)の面

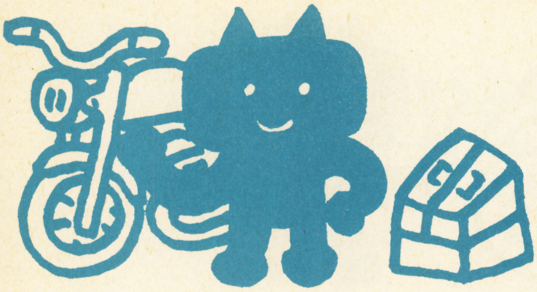
いやぁ、名切君と並んで、別冊にふさわしい豪華な面です。私の場合、まず穴を1個開けて、ちょい待ってもう1個開ける。3個開けたら、1個開ける。2個開けたら、トントントンと3個開け、2個2個の4個。1個1個の2個。あとは3、2、1、0で一丁あがりでした。シンプルで難しい、見本のような面です。まあ、右のヒントにとらわれずにトライしてください。


▲岩田クンの投稿面


▲下條クンの投稿面


▲岸本クンの投稿面

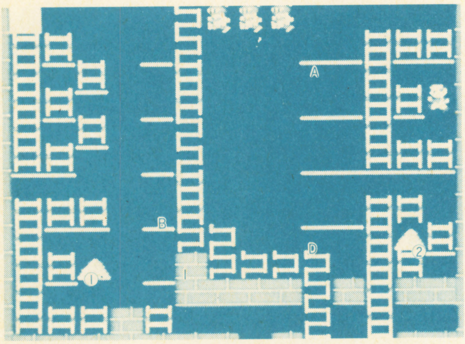

▲名切クンの投稿面





オリジナル面の解法

さて、できてしまったキミには、あくび、まだ格闘(かくとう)中のあなたには目の毒の（という有名なセリフもありました）、解法コーナーです。



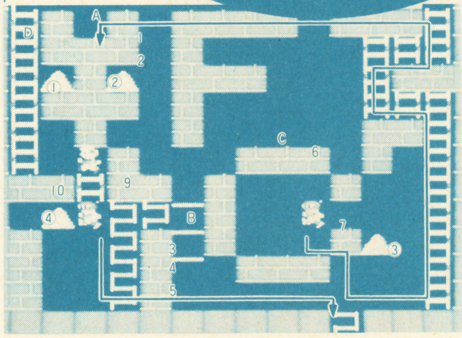
▲3月号「BEEP」の面

FCの面

まず図を見て下さい。金塊の数字は取る順番ですが、①②③は別にこの順でなくてもOKです。問題は④で、これは必ず最後に取ります。

①はよいとして、A地点から1、2とレンガをくずして、②を取ります。B地点からバーを使いながら3、4、5とくずして左の番兵を右の穴へ落とします。C地点へ行き6を、そして番兵の頭の上で7をくずし、③を取ると同時に相手をA地点まで連れてきて穴に落とします（自分が急にDまで下がればOKです）。

再び1をくずし、番兵のあとから落ちて頭の上で8をくずします。番兵は右に落ちるので、9、10とくずして④を取り、9の位置から脱出します。右へ誘うように出るハシゴはダミーであると同時に、3のレンガをくずせないようにしています。



▲3月号「FC」の面

BEEPの面

勝負は一瞬にして決まります。

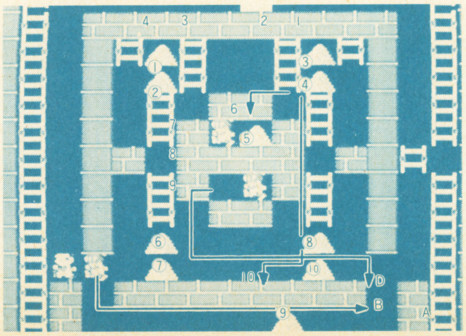
まずA地点に急ぎ、落ちていく番兵の頭を踏(ふ)んで左に渡り、B地点で1のレンガをくずします（この時点で、番兵がひとりでも右側に落ちていたら、君のテクは未熟(みじゅく)です）。すぐにC地点に向かい、番兵を3人とも左に引きこむと同時に、頭を踏んで①を取りながらD地点まで一気に駆けぬければ、あとは楽に②を取って脱出できます（埼玉県の小林君からの別解では②①の順に取り、番兵をひとりだけおびきよせ、左下の斜線のレンガをくずして殺し、その真上の最上段から生きかえるのを待って、頭を踏んで中央にわたる方法もあります。ただし成功率は約3%とのことです）。

行きはよいよい帰りは怖いの面

スタートしたら、落ちる番兵には見向きもせず、反対側のAへ向かいます。

すると落ちた番兵がBまでおびき寄せられてきます。続いて上に行き、1、2、3、4とくずして、それらが閉(と)じるまえに①②③④を取り終えます。

次に5、6とくずし、番兵が⑤を持って穴に落ちたところで金塊を取って、7、8、9とくずします。このとき、⑤を持っていた番兵は、Cまで戻(もど)ってそのあたりにとどまります。下の部屋の番兵は⑩を持ってDへ落ちるので、それを見はからって⑥⑦を取ります。⑧を持って降りて来る番兵を10のあたりをくずして埋め、金塊を取って右から外へ脱出します。あとは、11、12とくずして、番兵の持つ⑨、⑩を適当に上のほうで取ればOKです。

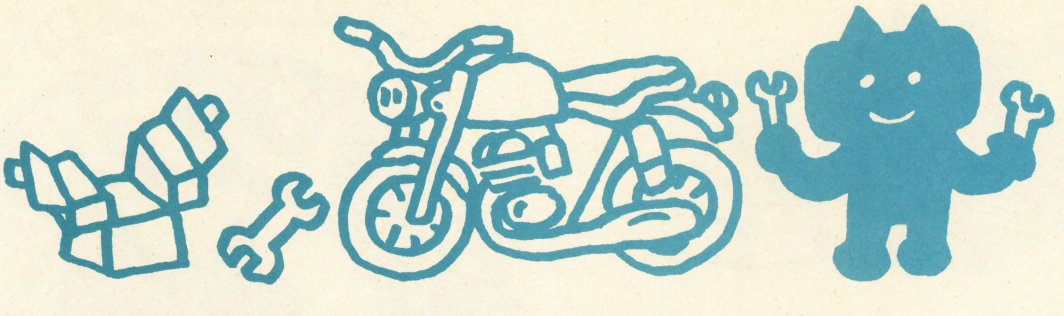


▲4月号の「行きはよいよい帰りは怖い」の面

雨々降れ降れの面

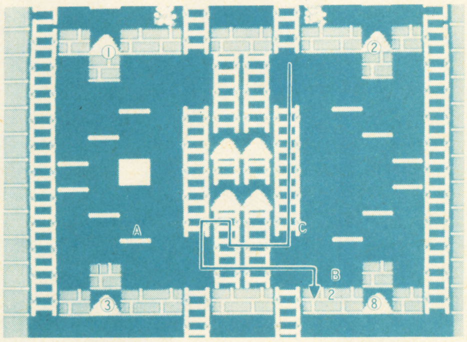
次に示すのが正攻法です。

①、②はかんたんに取れるので、まあ問題は、Aのバーにつかまっ



て1をくずし、③をとってからということになります。番兵は、矢印のように降りて来るのが理想的で、これはタイミングを見て誘導可能。

とにかく③を取ったらBへ急ぎ2をくずし、番兵の落ちるスキに④⑤⑥⑦を取ってしまう。そのあと再びBで2をくずし、番兵を落として、今度は穴から出てくるところをCで待ちぶせて頭を踏んで点線のように脱出します。あとは左右対称ですから、同じように⑧を取り、再度今の手で脱出。とまあ、こんなぐあいです。



▶4月号の「雨々降れ降れ」の面

名なしのシンプル面

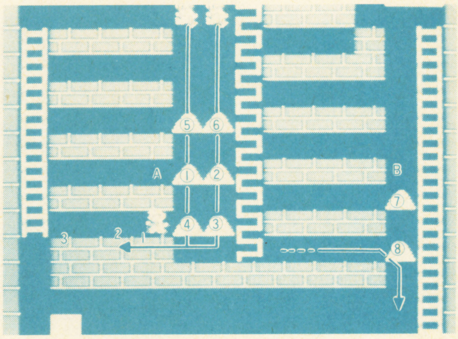
これは、やみくもにAに向かえば道が開けます。A地点で待つことしばし。

⑤⑥を持った番兵が、目の前を落ちて来たら頭を踏んで①②を取り、返す刀で③④を取って素早く1、2そして3をくずして自分は3の中へ飛びこみます。

ここまでの動作がスムーズに行えれば、番兵ふたりともを、1、2をくずした跡に、おびき寄せられるはずです。

再び待つことしばし。番兵が金塊を持ったまま埋まり、上部左半分のどこかから生き返るのを見はからってから、下に再び降りてください（降りるのが早いと、番兵が右端から生き返って、計画は失敗してしまいます。また、遅くても自分が埋まってしまうので気をつけてください）。

あとは、右下の矢印のように落ちる番兵を目がけてBから⑦、⑧を取りながら飛びおり、中央にわたって一丁上がりです。



◀5月号「名なしのシンプル」の面

ダイヤの面

はじめにA地点に番兵を落とす必要があります（右側の穴でもよい）。いずれにしても、タイミングを見はからって自分がB地点に降りれば、番兵は穴にはまります。

そこで、1、2とくずす（右側の穴に落とした場合は反対側をくずす）と、今度は中央の穴にはまるので、ここで4、5、6の複数個のレンガを1列ずつくずすことによって番兵を下に導きます。Cのカバーにつかまって7をくずし、タイミングを見て、落下する番兵の頭の上に乗り8をくずします。

—ちょっとひと休みする—

このあたりまでは、チャンピオンシップ・ロードランナーのオープニングの面でも使われているポピュラーなテクニックですが、①の金塊のある中心部には向かわずに、周辺部へ落ちていくのがミソなのです。一見無関係に見えるこの動きが、じつは重要な鍵を握っています。

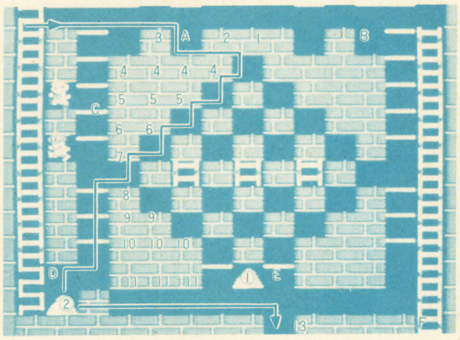
—では続きをどうぞ—

8をくずしたら、9、10、11の複数個のレンガを1列ずつ、右側から順にくずしていきますが、そうこうするあいだに、番兵は②の金塊のある場所に落ちているはずです。ここでD地点、すなわち彼の頭の上に乗ったなら、次のハイライトシーンに備えて呼吸を整えましょう。

—深呼吸—

さて、そこで番兵の頭に乗ったまま12のレンガをくずすと、番兵は最下段中央やや右よりの穴に向かって走り始めます。ここで間髪を入れず、それに合わせてE地点まで移動することで、①の金塊を手にすることができます。

②の金塊については、番兵が取り残しているようなら、1周して取りに行けば天国へのハシゴが現れるし、または持ったまま穴にはまってしまったら、13をくずし、自分はF地点に行って番兵を引きつけてそのまま埋めてしまえばOKです。

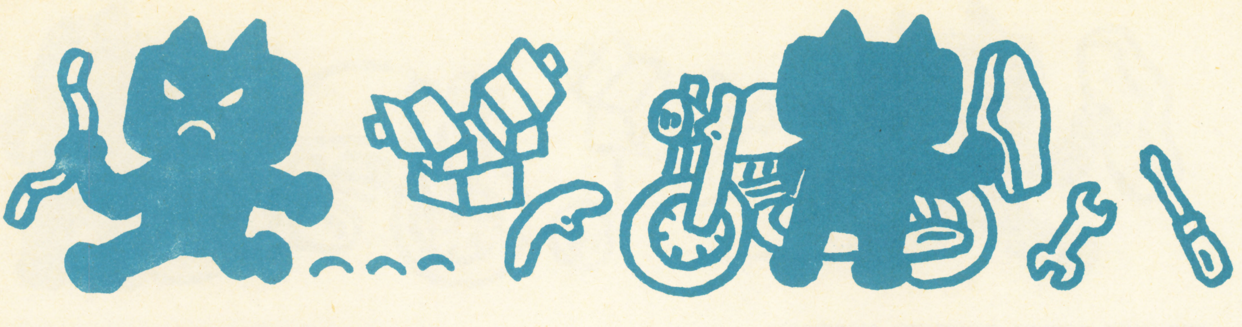


◀6月号「ダイヤの面」の面

うずの面

①～④はオマケなので、ハシゴの側から楽に取り、⑤を取ったら番兵をA地点に移動させるためにまず1をくずし、タイミングを見はからって1が復元する直前に2をくずします。番兵の移動に成功したら3をくずし、ふたたびタイミングを見て2をくずしてBで待ちます。

すると、3が閉じた上を番兵が



わたって来るので、頭の上とバーとを使ってD地点まで移動します。そして素早く4、5、6、7とくずして番兵が最初に入っていた穴にもどし、すぐに1、2とくずしに行き、自分は右側から⑥を取りに行くと番兵は矢印のように落ちます。

このとき、番兵の落ちる時期が早過ぎると、自分が最下段を通るときに、彼は矢印の右隣のくぼみに引き寄せられるので、E地点でしばらく止まって番兵を十分引きつけたうえで下に向かうことが必要です。

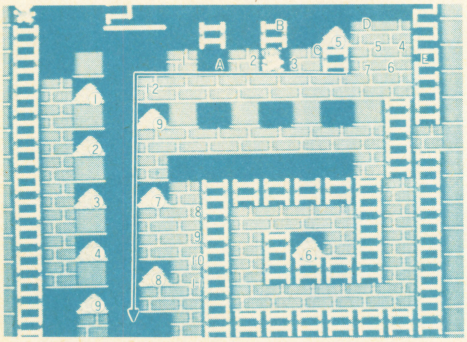
―ふたたびひと休み―

ここまでの別解としては、すんなりと3をくずして、番兵がそこに落ちるときか、あるいはそこからはい出すときを狙ってD地点に渡るという手も考えられます。

しかし、この手を使う場合、ふたたび3に落ちて埋まってしまうと、再生する場所によっては続行不可能となり、確実性が低くなってしまいます。

―そして―

⑥を取ったら、8をくずして⑦を、また9、10、11とくずして⑧を取り、左側に出て番兵の頭を越えて⑨を取ります。⑩は12をくずして取ってください。そしてふたたび番兵の頭をのり越えて左側に降り、ハシゴをのぼって、最上段の左から3つ目に現れる天国へのハシゴを使えばOKです。

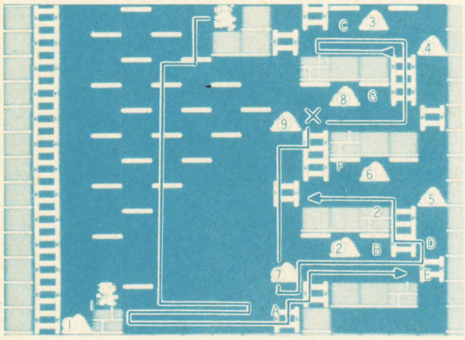


▶6月号「うずの面」

行ったり来たりの面

始まってすぐに1をくずして①を取ります（あとで、上からもどって取るのはけっこうしんどいので、ここで取っておきます）。そのかわり、A地点にしばしとどまって、番兵を自分のほうに引きつけておかないと、左端のハシゴを登って、二度と降りられなくなるので、注意することです。

ころあいを見て、Bのバーに向かうそぶりを見せつつ、1が再生したとたんに、ランナーに向かって回れ右、全体進めをしてきます。そこで、彼が②の左下のハシゴを登ったのを見て左へダッシュし、頭を踏んで②を取り（「行ったり」です）、そのまま左のバーまで駆けぬけずにすぐにBにもどります（「来たり」です）。これは、タイミングしだいで確実にこなせますから、練習あるのみ（うしろの頭ごなしでは通常どおり駆けぬけてください）。



▶7月号「行ったり来たり」の面

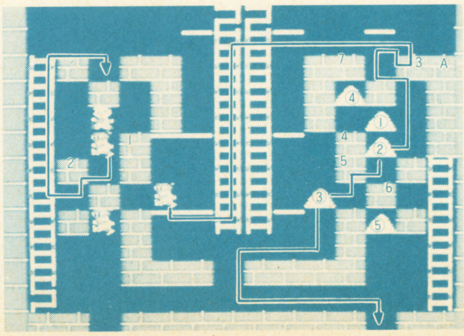
続いては、番兵との距離が近すぎて危険なので、最上段の③をねらいます。そのさい、2をくずしておくと時間がかせげるでしょう。頭ごなしに③を、そのまま落下しつつ④、⑤を取ったならD地点（はしごの上）で待ち、番兵が×印まで来たところでE地点（ハシゴの中）へ下がります。すると、彼は左側へ落ちて⑦を取ってきてくれます（取らなかったら、あとで取りに行きましょう。取ってきたら、どこかで置いた時点で回収しておきます）。

さて、自分はすぐにF地点で待ち、番兵が来たところで⑥を取り、ふたたび2をくずして時間をかせぎます。G地点から同じく頭ごなしに⑧を、最上段から⑨を取って終わりです。

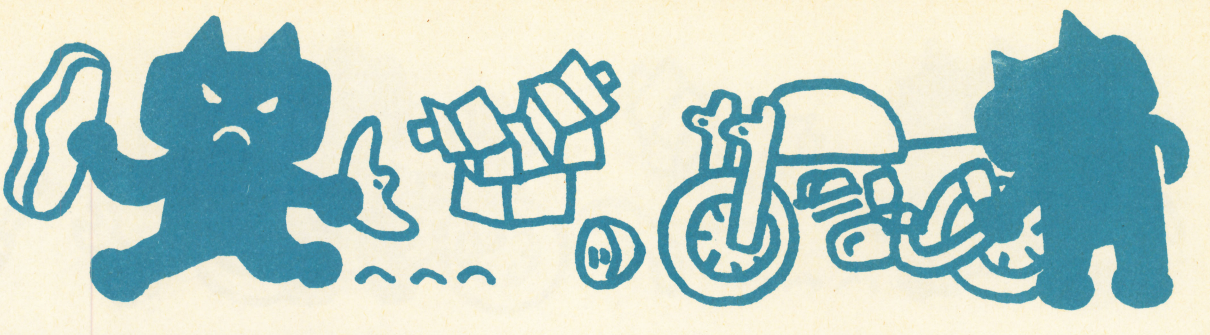
急がば回れの面

「急がば回れ」の面は大忙しなのですが、STARTボタンを押してすぐにAボタンを押して、次の瞬間にはもうBボタンを押していてください。↓のようにして1、2とくずしたら、すばやくAのレンガの上へ移動（もたついていると、真ん中の番兵につかまってしまいます）。番兵が、真ん中のハシゴを登りきったあたりで3をくずし、彼がそこに落ちたところで、自分は、ハシゴのところまでもどります。番兵が穴からはいだしたら、おもむろにハシゴを1段下がって彼をバーの下の穴に落とします（タイミングとしてこのときには、3が再生しているはずです）。

さあ、ふたたび3をくずして、番兵の頭に乗って落ちて行きましょう。つかえたら、いっしょに左へ移動して、①を取ると同時に、4をくずします。続いて②を取り5をくずし、番兵の頭の上で6をく



◀7月号「急がば回れ」の面



ずしたら、すぐに左へ移動して③を取るわけです。

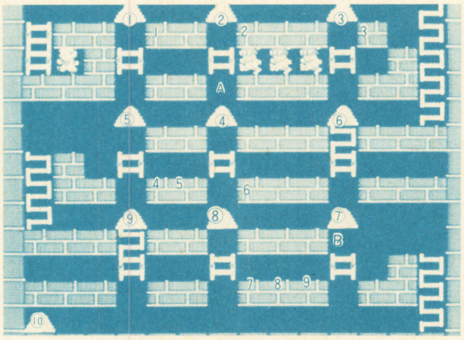
あとは、一目散(いちもくさん)に上にもどり、7をくずして飛びこみ、④、⑤を取れば、ぎりぎりで、真下の穴に番兵が落ち、残りの穴もそれぞれ番兵によってふさがっているはずですから、左側から回って天国へと向かいましょう

マトリクス+(プラス)の面

なにはともあれ、番兵3人をそれぞれ①、②、③の金塊の下へと誘導します。これは、左端のハシゴを上下することで制御(せいぎょ)できるはずです。続いて、頭ごなしに①、②、③を取るわけですが、このとき、番兵の頭の上で、1、2、3とくずしながら番兵とともに移動すると、比較的かんたんです。ところが③だけは、取ってすぐに左にとってかえします。そして元いた場所までもどるのです（やはり、2、1とくずしながらやると楽ですが、もどったときに、番兵が3つのハシゴの上に1人ずついないとやり直しです。手順を守れば確実にできます）。

次に、左端のハシゴで上下しながら真ん中の番兵を左の番兵の位置まで誘導し、真ん中のハシゴを空けましょう。その真ん中のハシゴから、Aを通って飛び降りて④を取り、4、5、6とくずして真ん中で待つと、番兵が⑤、⑥を持って降り、穴に落ちるので回収(かいしゅう)します。そこで今度は、⑦の金塊を取りながら下の段に降り、7、8、9とくずして待つと、⑧、⑨を取った番兵が3人とも穴に落ちるので、そのまま埋めてしまいます(タイミングが悪いときは、B地点に上がると番兵の動きが止まるので、それでコントロールできます)。

番兵の離した⑧、⑨を回収して、⑩を取ると天国へのハシゴが出るので、あとは番兵をかわしつつ上へ行けばOKです。



▲8月号の「マトリクス+」の面

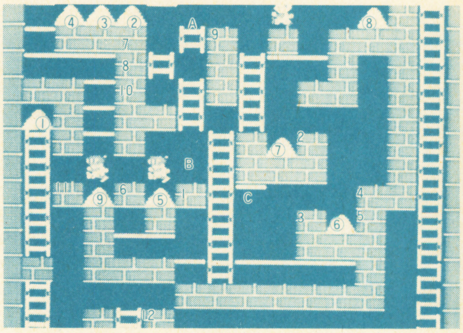
3回まわって……の面

始まると2人の番兵が⑨と⑤の金塊のところに落ちるので、①、②、③、④はかんたんに取ってきます。1をくずして自分はA地点に向かうと、番兵は右側のハシゴの最上段で止まる（これまでに⑤を置いていない場合は、このハシゴの上に置くのを待つ）ので、B地点まで一気に降りる。番兵は⑦のある凹(へこ)みにはまるから残した⑤を取り、2をくずして1歩下がれば、彼は下に⑦を持って落ちるでしょう。そこで、番兵の頭の上で3をくずして番兵とともに1歩前進して止まると、彼だけが下に落ちます。さらに⑥を取って待つと、番兵は元いた凹みに入るので、3のレンガが再生し終わる直前に、自分も下に降ります。

ここまでで番兵が⑦を置いていればそれを回収し、そうでなければ⑤と同様に回収します。どっちにしても、ふたたび1をくずして番兵を⑦があった凹みに入れ、2をくずして落とし、頭にのって4、5とくずして1歩退(しりぞ)くと、番兵は落ちてゆきます。すかさず頭にのり、右端のハシゴにつかまって登り、⑧を取りましょう。

今度は、左上から回りこんで別の番兵の上に乗り、6をくずします。そのまま凹みで待ち、番兵がCのバーにつかまろうとする瞬間ダッシュすると、わずかの差で中央のハシゴを先に登ることができるので、⑦のあった凹みを利用して⑨を回収します。同様にぐるっと回って番兵を⑤のあった凹みに入れたら、1をくずしてAで待ち、彼が右のハシゴを登ったところで7、8、9とくずして、番兵が自分側に移らないうちに2段下へ降り、7が再生し終わるあたりで10をくずして左上角へ向かい、番兵をひきつけます。ぎりぎりまでひきつけて下へ降りたら、10から脱出してBで待ちます。すると番兵は元のさやにおさまってくれます。

最後は、また左上から回って、番兵の頭の上で11をくずして、いっしょに落ち、右にそれて12をくずすと、右側にいた番兵はハシゴを登って道をあけてくれます。そこで、自分もそのままハシゴを登ればOK。

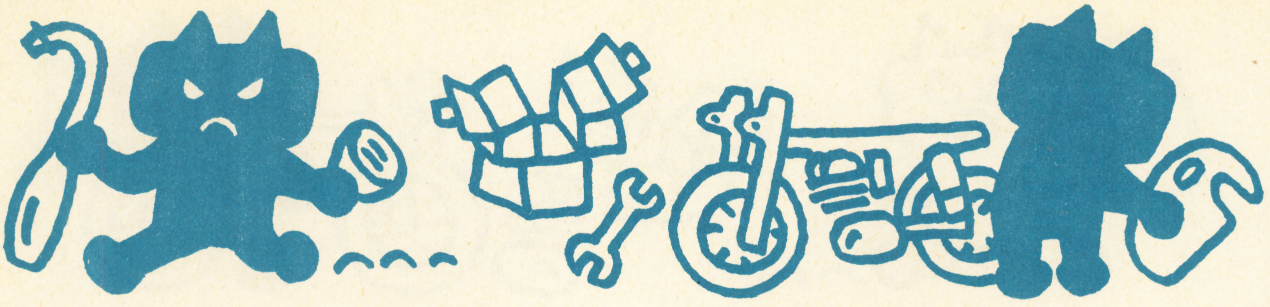


▲8月号の「3回まわって……」の面

ちょい待ちの面

「ちょい待ち」の面では、最後まで来てハタと思った人も多いはず。じつは、⑤の金塊(きんかい)を取らずに上に登るのがポイントなのです。

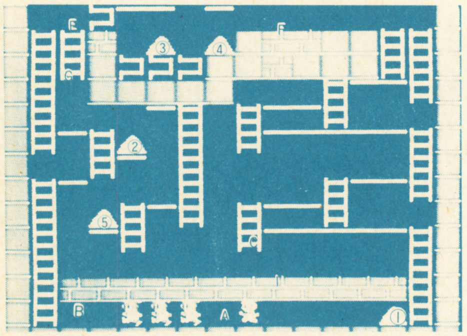
まず①はかんたんに取れますね。しかし、番兵たちが追ってくるので、体を入れ替えてやります。方法は、左端の番兵がA地点に来たら、右端のハシゴを登り、1を掘って飛びこめばよろしい。このタイミングならば、番兵を、3人ともランナーのほうに連れもどすこ



とができるので（1人でも上方へ逃げたらミスがある）今度は、B地点で待ち、番兵たちがもといた場所にもどったところで、左端のハシゴを2段登ってレンガの上を右に走る。ここでも番兵が3人いっしょについてくることを確かめます（1人でもついてこなければ、ミスがある）。

ここまでを確実にこなしてあればあとは楽です。実際にはこのあいだにも右方へ全力で走っているのですが（番兵を確かめるときも、止まってはいけない）、3人がついて来るようなら右端のハシゴを登り、すかさずバーにぶら下がってCに向かうと、そのまま番兵の頭ごなしにDまで駆け抜けられます。

駆け抜けたあとは、そこのハシゴを使ってランナーの高さをコントロールすると、番兵が3人とも右半分のハシゴを登り始めるので、自分は②を取りつつE地点まで行って待ちましょう。


▶9月号「ちょい待ち」の面

番兵がF地点まで来たら、自分は、素直にG地点に下がりましょう。すると、番兵は、金塊を取らずに穴に落ちるので、このパターンを3回ほど繰り返すと、その落ちた番兵の上を、わたって歩けるようになります。

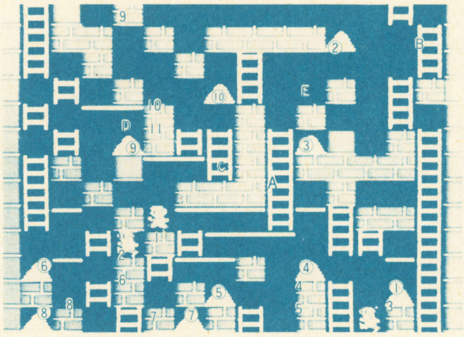
そこで、すかさず2をくずして③、④を取ります。そして最後に残った、⑤を着実に手にして、ゆうゆうと、ゴールインする、というわけです。

誘導のみ？ の面

始まったらひと呼吸置いてから1、2をくずし、A地点まで急いで行って待ちます。すると、番兵は一番左下へ落ちた後ではい上がって来て、2にはまります。そこで、自分は、すかさず右端のハシゴへ行き、それを登ってB地点で待つと、穴から出た番兵は、今度は左部最上段の穴にはまってくれます（超遠隔誘導）。

次に自分はハシゴを下がって①を取ります。そして、3をくずして番兵を解放し、ふたたびその番兵を連れてハシゴを登ります。そこで、②、③と上から回りこんで取れば、自然に番兵も右手中段の穴にはまって動かなくなります。

そこで、再度3をくずして④を取り、続いて4、5をくずして⑤を取ってもどります。間に合わなければ2回に分けてもよいでしょう。


▶9月号「誘導のみ？」の面

左半分の攻略は、まずスタート地点にもどり、1、2とくずして⑥を取ってリターンします。ふたたび1をくずし、再生する瞬間に2をくずし、すぐにまた1をくずします。次に2が再生する瞬間に今度は6をくずし、上にもどりながら2、1と再生したレンガをくずしておいてから7をくずします。そこで⑦を取り、再生するレンガをくぐりながらもどります。これが逆転掘りです。⑧は同じように逆転掘りをして、7の代わりに8をくずして取ってください。

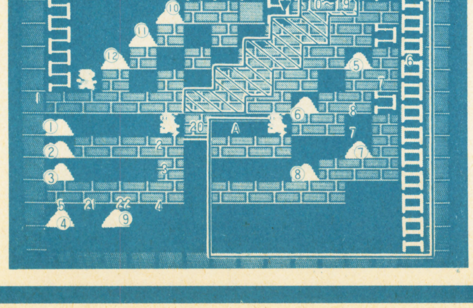
ここで上の番兵の解放に向かいます。10をくずすと、彼はななめ右下に4段落ち、ハシゴの上でバタつくので、その上に乗りつつ11をくずしざま、自分は右に飛んでC地点で待ちます。すると、番兵が左どなりに落ちてくるので、その瞬間に駆け上がってDのバーにつかまりながら12をくずします。

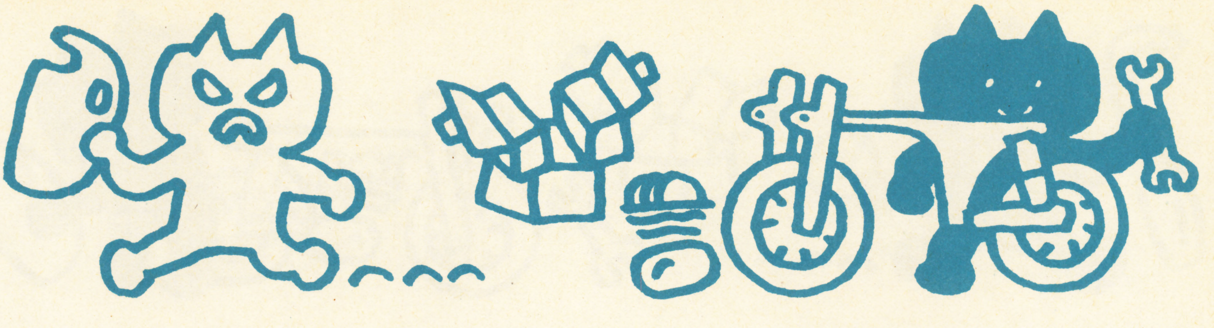
番兵は⑨の金塊の上に落ちると目の前でぐるぐる回り始めるので（彼を、12をくずした穴へはめないこと）、すきを見て自分は右下へ落ちて1をくずしましょう。右端のハシゴまで急いで行って駆け登ると、番兵は1度1の穴へ落ち、ふたたびはい上がって中央のハシゴでバタついているはずです。

ここでE地点から彼の上を左へ駆け抜け、ハシゴを登って上から飛び降りて⑩を取り左端のハシゴから脱出すれば、OKです。

グッドタイミングの面

まず1をくずして、左側の番兵がランナーの下に来たあたりで飛び降り、頭の上で①を取って右のレンガの上へ飛び移ります。番兵は②を持って落ち、③の位置で止まるでしょう。このとき、右の番兵は引き寄せられて、A地点まで来ています。


▶「グッドタイミング」の面



2をくずし、バーにつかまって3をくずすと、③のところにいた番兵が寄ってくるので、3をくずしたところに飛び降りて一瞬待つ感じで4をくずします。穴に落ちた番兵が離した②を取り、③を取ったら5をくずして待っていると番兵が4の穴からはい上がるので、その瞬間5から飛び降りて④を取ります。すると、番兵は再び4に落ち、もう1度はい上がるそのギリギリのタイミングで4は閉じて彼はそこにとどまったままになります（殺してはダメ）。

自分は右端のハシゴを登り、6をくずして⑤を、7、8をくずして⑥を、そして9をくずして飛び降りて⑦、⑧を取ります。

斜線で示した10〜19のレンガは上から下、左右左右の順で階段状に掘り進み、最後はA地点にいる番兵の頭の上で20をくずして彼を落としつつ、自分は左のレンガの上（左の番兵がスタート時にいた場所）へ移ります。

落ちた番兵が右端のハシゴにたどりついたら、自分は左から回りこんで③の金塊があったところへ落ち、すぐに21をくずして番兵を落としたら、22を掘って⑨を取ります。落ちた番兵は、またギリギリのタイミングで死なずにすみ、右の番兵は勝手にハシゴを登って中央上部の穴に入るので、⑩、⑪、⑫を取って終わりというわけです。

番兵を殺さないタイミングがコツですね。

ホーンテッド・マンションの面

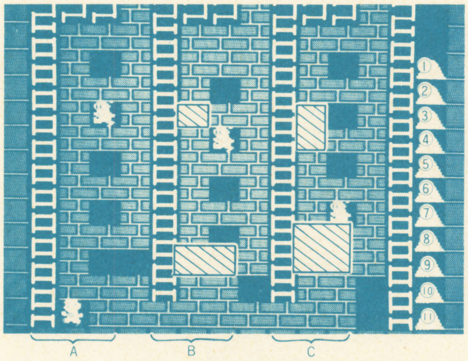
「ホーンテッド・マンション」の面ではA、B、Cの各列に分けて考えます。

Aはかんたんで、上から3つ掘って待ち、回復が始まったら、番兵の横を掘って出してやります。最上段で穴を掘って番兵を落とし、すかさず下へもどって、番兵を出すときにくずしたレンガのところから下に掘り進めばOK。このとき、番兵を殺してしまい最右列に現れると完走は難しいので、自分がBの列に移ってから、彼が来ないうちにハシゴの最下段に身をひそめて、今くずしてきたレンガが閉じるのを待ちましょう。

B列では上から4個目の斜線のレンガがキーとなります。やはり上から3段掘って待ち、回復が始まったらキーレンガをくずします。再び上から3つくずしておき、キーレンガの回復が始まったら、番兵の横のレンガを掘ります。番兵を連れて上に登るとちゅう、ギリギリのタイミングで再びキーレンガをくずし、あとはA列と同じように処理すればOK。ただし、下の左上がりの斜線のレンガは横2列を掘らないとC列へ脱出できないので気をつけましょう。

C列もほぼ同じだけれども、番兵がもっと深いところにいるのでキーレンガが2個になり（2個ともくずすのは下るときだけ。登るときには上の1個だけをくずせばよい）、下方の横2列をくずすレンガも2段になっています。そのため時間的には多少キツイかもしれません。

あとは、一気に①〜⑪を取ってください。



▶10月号「ホーンテッド・マンション」の面

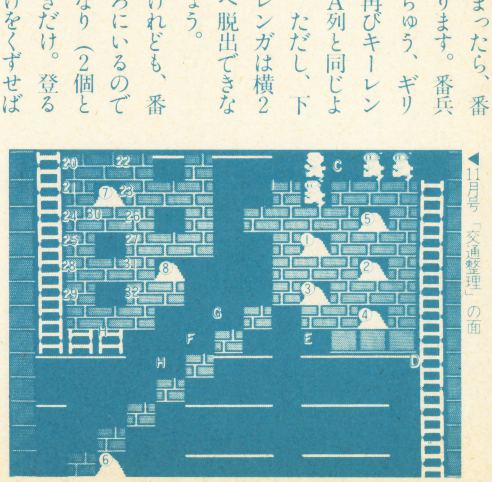
交通整理の面

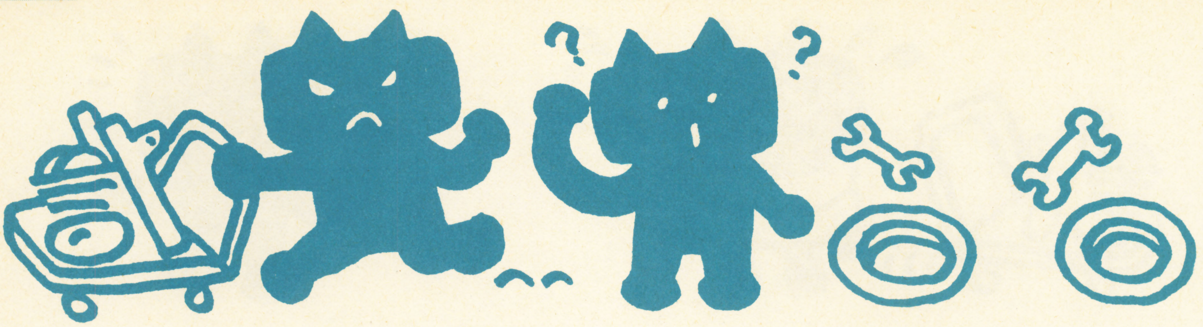
始まってすぐにA地点でバーにぶらさがり1をくずすと、番兵は3人とも左へ移動して下へ落ちて行きます。3人目が最上段から落ちようとする時に右へ走り、B地点まで待つと、最後の番兵だけが戻って来て、もともと番兵の入っていた穴の位置に止まるので、1が閉じるのを待ちます。

次にくずすべきレンガは斜線を引いた部分（番号をつけるとすれば2〜19）で、上の段から右→左の順に掘り進み、番兵を1段ずつ穴に落としながら①〜④を集めます。すると番兵は⑤の金塊を持ったままEから落ちてバーを伝って来るので、最上段までおびき寄せて穴を掘って落とし⑤を回収します。この後すぐに⑥を取りに行くと番兵も追いかけてきますが、⑥を取ると遠ざかるようにハシゴを登って行くので、最上段の穴にはまるのを待ちます（⑥を取るのが遅れ、番兵がD地点より下に来ると厄介なことになるので、手早く行いましょう）。

さて、再び1をくずし落ちて行く番兵を追い駆けて、彼がF、自分がG地点に来たらHまで駆け抜けて右上のパートに移ります。

右上では、20をくずして再生する寸前に21をくずし、再生した20の上を通って22をくずし、飛び込んで23をくずします。⑦を取ったらハシゴに戻り、24、25とくずして再び20の上を通り過ぎたらその20をくずしてから、まだ閉じていない22へ飛び込みます。ここまで


◀11月号「交通整理」の面



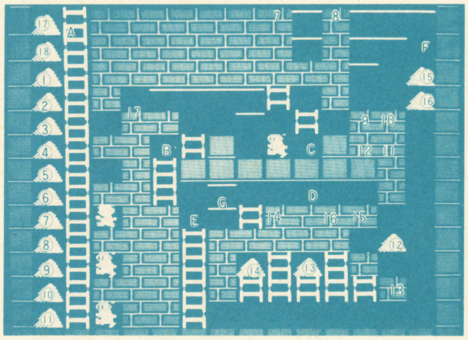
が十分に早ければ、23は閉じておらず、26、27とくずして25からハシゴに戻ることが可能です。すぐに28、29とくずして20が閉じかけるそばから21をくずして入り、30をくずして飛び込むと閉じかける27の下の31をくずせますから、そこから飛び込んで⑧を取り、本当に閉じる寸前の29から脱出する…とまあこんなところです。

下ごしらえの面

まずA地点に向かい、番兵をひきつけてから左に飛び降りて①～⑪を取ります（何故⑰⑱を残すのかは後で説明しましょう）。番兵がハシゴの点滅している部分の横にいるときに飛び降りれば、つかまらずに下まで落ち、一方、番兵は勝手にハシゴを登って右へ歩き2人とも穴に落ちます。もしハシゴから飛び降りる時に番兵もついて来てしまったら、ハシゴを少し登って再び飛び降りればOKです。

さて穴に落ちた番兵の頭を踏んで右側から下に降りますが、番兵をひとり連れて降りないと上に戻って来れなくなるので、解放してやります。ところが8をくずしても番兵は動いてくれないため、ナント、斜線部分（番号をつければ1～6）を右からくずして、番兵の上で7をくずし、彼が左に動き始めたその瞬間を狙って8をくずして右に逃げつつ落ちるという手順が必要です。

⑮⑯は自分で取ってはいけません。というのは、後半B地点を通る時に、中央部の番兵が左に1歩移動してルートを分断してしまうので、あらかじめ彼をC地点まで移動させておく必要があるため、⑮⑯を自分で取ってしまうと、その事前工作ができなくなってしまうのです。そこで、番兵を連れて落ちたら9をくずして彼を落とし、その頭の上で10をくずして飛び込み、番兵が9の穴をはい出したら左に1歩ずれて11を、続いて12をくずして飛び込めば、壁ひとつへだてて中央の番兵がC地点に移動します。



▼11月号「下ごしらえ」の面

さっき9の穴をはい出した番兵は10の穴におちているはずですが、少し待つとそこからもはい出して右へ落ちて行くので、すかさず頭の上に乗って一緒に落ち、左へ飛び出して⑫を取ったらすぐに番兵の上に戻って13をくずし、彼の頭の上を歩いてハシゴにつかまります。ここで⑬⑭を取ったら番兵に先んじて中央のハシゴを登り、D地点で待ちます。番兵がE地点に来たら14をくずし、少したって15 16をくずして飛び込むと14が閉じて番兵が死に、F地点から復活します（Fから復活させるために⑰⑱を取らなかった訳です）。その番兵は落ちる途中で金塊を取って来るので、⑮⑯が回収できるまでこれを繰り返します。

最後にもう一度彼をF地点から復活させて、E地点に顔を出すのをG地点で待ち、左に渡って上に登り、左に1歩ずれて丁度（ちょうど）よい位置に来た番兵の頭を踏んでさらに上へ行き、円をくずして左へ抜け、⑰⑱を取ればOK。

などと、全然手早くない解法でした。

「総」・「集」・「編」の解法

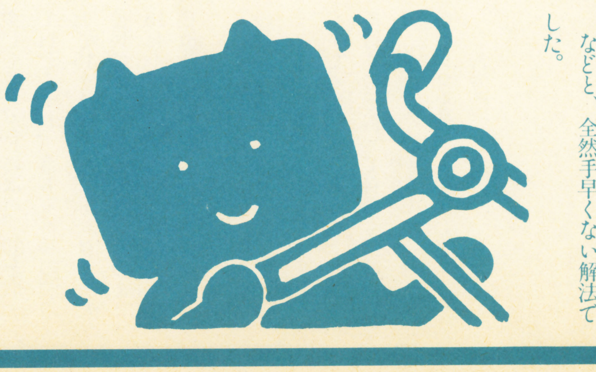
文字通り「総」と「集」と「編」の解法のコーナーです。

●「総の面」

まず「総の面」はそうですね、始まってすぐに右隣りの番兵の頭に乗って1をくずすと、この番兵がA地点にはまります。そこでもうひとりの番兵の頭の上で2をくずし、矢印のように落ちて行く彼の頭を利用して①を取り、番兵が下から2段目まで落ちて左へ移動し始めたら、彼より先にBまで駆け抜け、そのまま左へ落ちてしまいます。すると彼はハシゴのところでグルグルと回り始めますから、余裕で②を取ります（ランナーがハシゴの真下へ行っても、番兵は降りてきません）。

さて、C地点に行くと、ようやく番兵も最下段に降りて近づいてきますから、彼の頭を踏んで③を取り、すぐにハシゴに戻って上へ逃げましょう。

上では④⑤⑥と取ってD地点で待つと、番兵がEの穴にはまります。彼の頭の上で3をくずしてF地点へ行くと、番兵は今度はG地点にはまります。そこで、4、5、6とくずしておいてから7をくずして飛び込み、⑦を回収してハシゴに戻ります。再び番兵を解放するために頭の上で8をくずし、一緒に落ちて途中で右へ逃げ、4、





5、6とくずします。
番兵を連れて上へ登ったら、H地点で彼が頭から降って来るのを待ち、左へ体をかわしてハシゴを1段上がり、追って来る番兵の頭の上で9をくずして、自分は右へわたります。このようにして上から最後のパートにわたったのは、もうひとりの番兵をA地点にとどめておくためで、彼が左へ移動していると厄介(やっかい)なことになります。
その番兵がA地点にいれば、次のようにします（いない場合のことは想像するのも恐ろしいので、自分で考えてください）。
I地点で10をくずし、番兵が左へ移動してハシゴを登って、10の穴に落ちる前に、Iのハシゴから降りて11をくずして、番兵が落ちるのを待ちます（⑧は、番兵が取る、取らないにかかわらず、このへんで回収できてしまいます）。
このタイミングだと、10が回復する前にそこを通ることが可能で、回復したらその上を通って、再びIで10をくずします。すると、11に落ちていた番兵がはい上がろうとする2回目のトライに間に合い、Iの2つ右に天国へのハシゴも出ているので、彼の頭を踏んでわたり、脱出します。

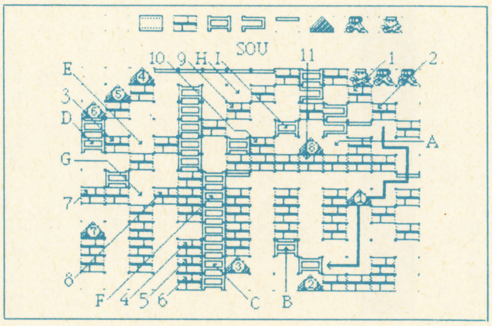
●「集の面」

「集の面」はしゅうですね(?)。まず、1、2とくずして①を取り、3、4、5、6とくずして②を取り、7、8をくずして③を取ってから戻って9、10、11、12、13、14とくずします。
そして④を取って15、16、17をくずして⑤を取り、18、19、20、21をくずしたら⑥を取って右へ落ち、22をくずしてから戻って23をくずして⑦を取りに帰り、閉じかけた23を抜けて左に出れば、もう安心です。
あとは24、25をくずして⑧を取り、ハシゴを登ったら⑨を取って脱出してください。ふう。

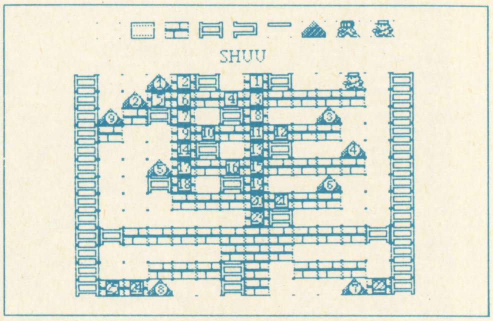
●「編の面」

「編の面」は、それほど変ではありません。3人の番兵の解放がうまくいけば、脱出したも同じです。
①②③は時間差で取ります。1、2、3とくずして、1が閉じ始めたら、4をくずして上からグルッとひと回りすればOKです。
次に、一番右の番兵を解放します。1、2とくずし、1が再生するところに3をくずします。で、上に戻って再び1、2をくずしてから3が閉じ始めるのを待ちます。
閉じ始めたところで4をくずし、すぐに3をくずしてから5～9をくずしに行きます。5～9を順番にくずしたら、閉じかけた4を通ってハシゴに戻り、3が閉じる前に再び4をくずして右に向かい、閉じかけた5の下の10をくずしてA地点で待つと、番兵は1歩左へ移動するので、自分はハシゴを登って彼が埋まるのを待ちます。すると生き返ってBにはまるはずですが、他の場所へ出現したらBにはまるまで埋め続けてください。
今度は、残ったふたりの番兵を解放してC、Dにはめておきます。このためには、1、2、3、4をくずし、続けて7、8、9、11、12をくずして上に戻れば、丁度4が閉じて、解放された番兵はその下のハシゴでストップします。そこで1、2、3、4をくずして番兵をひきつけ、ハシゴから右に飛び降りてA地点まで下がることで、彼らは勝手に穴にはまってくれます。
これでクライマックスの準備ができました。④⑤を取り、13をくずして番兵をEにはめ、⑥を取って14をくずし、落ちる番兵の頭の上で15をくずして、Fにはまった番兵に乗って⑦を取り、そのまま16をくずし、番兵とともに移動して⑧を取ります。
ここで17をくずしても、すぐ下の番兵は移動しないので、Gにはまっている番兵の頭に乗って18をくずし、番兵が3人とも下へ落ちて行くのを待って自分も飛び込み、9、10を取り、18が閉じる前に天国へハシゴを使って脱出します。
ご苦労様でした。

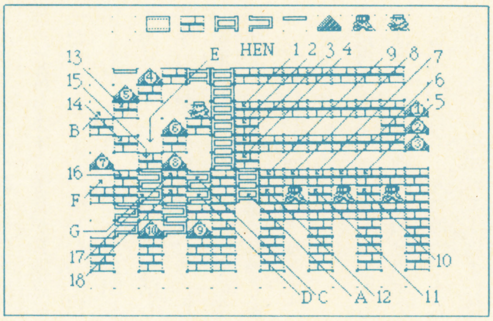
▼「総」の面

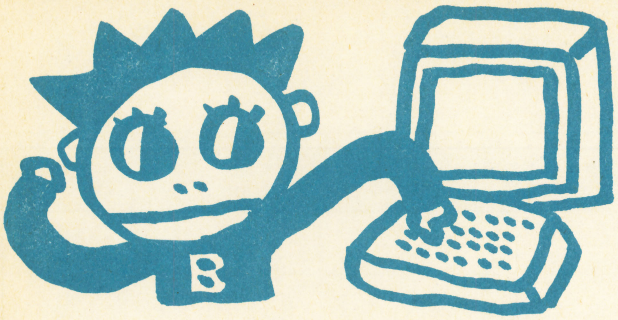


▼「集」の面



▼「編」の面





Beep スコア表

ゲームが終わったら、必ず記録(きろく)をつけよう。スコア表は、結果ではなくBEEPERの「歴史」なのだ!!

■ゲーム名

プレイヤー名 NAME	日 DAY	プレイ・システム 1PLAYER・2PLAYER	スコア SCORE	ラウンド ROUND	タイム TIME	メ　モ MEMO





■ゲーム名

プレイヤー名 NAME	日 DAY	プレイ・システム 1PLAYER・2PLAYER	スコア SCORE	ラウンド ROUND	タイム TIME	メ モ MEMO

■ゲーム名

プレイヤー名 NAME	日 DAY	プレイ・システム 1PLAYER・2PLAYER	スコア SCORE	ラウンド ROUND	タイム TIME	メ モ MEMO

■ゲーム名

プレイヤー名 NAME	日 DAY	プレイ・システム 1PLAYER•2PLAYER	スコア SCORE	ラウンド ROUND	タイム TIME	メ モ MEMO

■ゲーム名

プレイヤー名 NAME	日 DAY	プレイ・システム 1PLAYER•2PLAYER	スコア SCORE	ラウンド ROUND	タイム TIME	メ モ MEMO

■ゲーム名

プレイヤー名 NAME	日 DAY	プレイ・システム 1PLAYER・2PLAYER	スコア SCORE	ラウンド ROUND	タイム TIME	メ モ MEMO

■ゲーム名

プレイヤー名 NAME	日 DAY	プレイ・システム 1PLAYER・2PLAYER	スコア SCORE	ラウンド ROUND	タイム TIME	メ モ MEMO

■ゲーム名

プレイヤー名 NAME	日 DAY	プレイ・システム 1PLAYER・2PLAYER	スコア SCORE	ラウンド ROUND	タイム TIME	メ モ MEMO

■ゲーム名

プレイヤー名 NAME	日 DAY	プレイ・システム 1PLAYER・2PLAYER	スコア SCORE	ラウンド ROUND	タイム TIME	メ モ MEMO

■ゲーム名

プレイヤー名 NAME	日 DAY	プレイ・システム 1PLAYER・2PLAYER	スコア SCORE	ラウンド ROUND	タイム TIME	メ モ MEMO

■ゲーム名

プレイヤー名 NAME	日 DAY	プレイ・システム 1PLAYER・2PLAYER	スコア SCORE	ラウンド ROUND	タイム TIME	メ モ MEMO

■ゲーム名

プレイヤー名 NAME	日 DAY	プレイ・システム 1PLAYER・2PLAYER	スコア SCORE	ラウンド ROUND	タイム TIME	メ　モ MEMO

■ゲーム名

プレイヤー名 NAME	日 DAY	プレイ・システム 1PLAYER・2PLAYER	スコア SCORE	ラウンド ROUND	タイム TIME	メ　モ MEMO

■ゲーム名

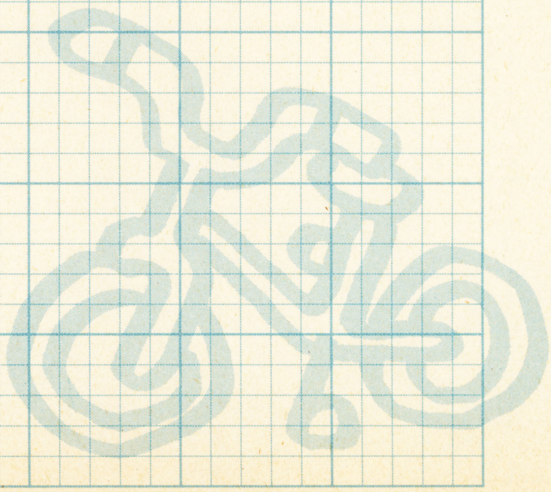
プレイヤー名 NAME	日 DAY	プレイ・システム 1PLAYER・2PLAYER	スコア SCORE	ラウンド ROUND	タイム TIME	メ　モ MEMO

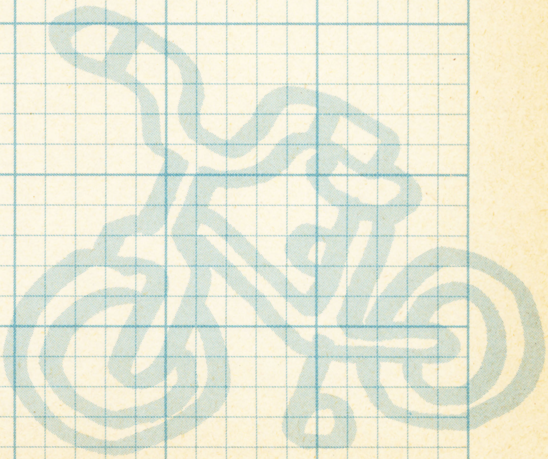
■ゲーム名

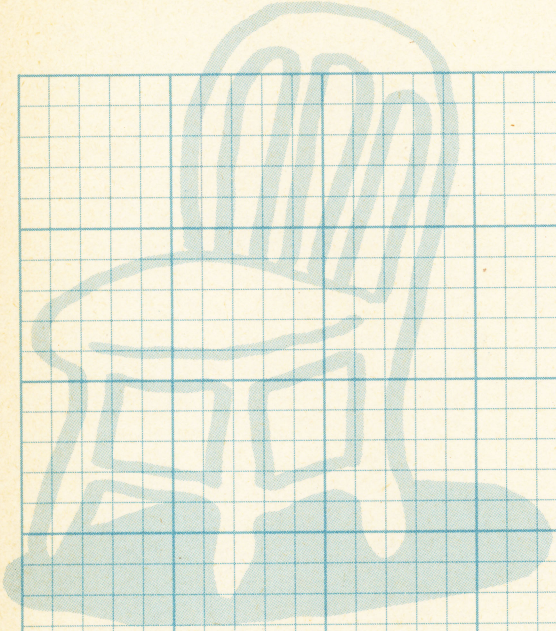
プレイヤー名 NAME	日 DAY	プレイ・システム 1PLAYER・2PLAYER	スコア SCORE	ラウンド ROUND	タイム TIME	メ　モ MEMO

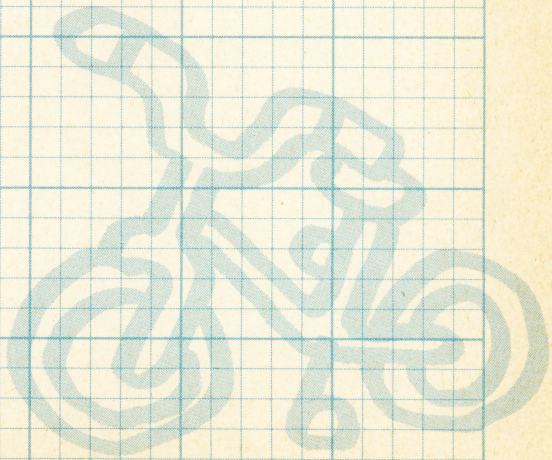
Beep マッピングスペース

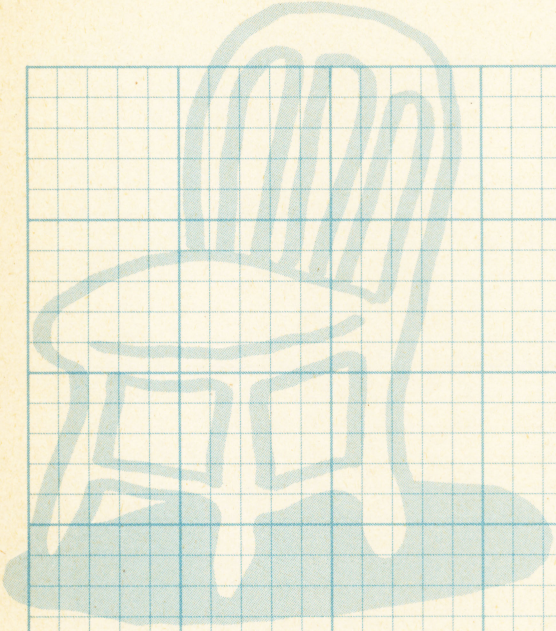
マップや図を作るのが、ゲーム必勝への早道だ！
さあキミもここに書きこもう！

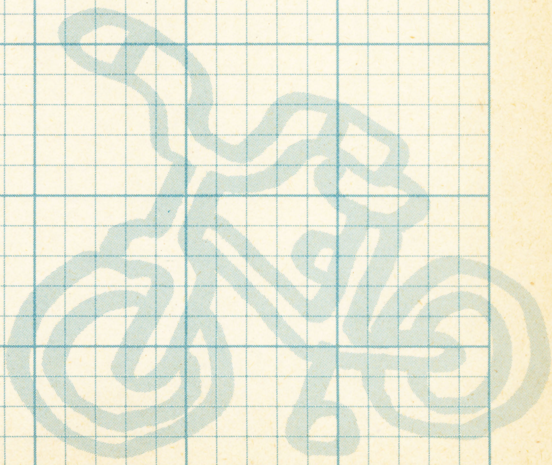


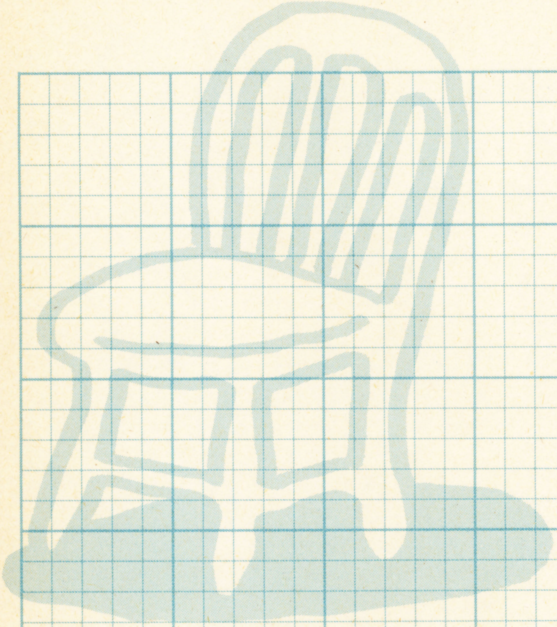


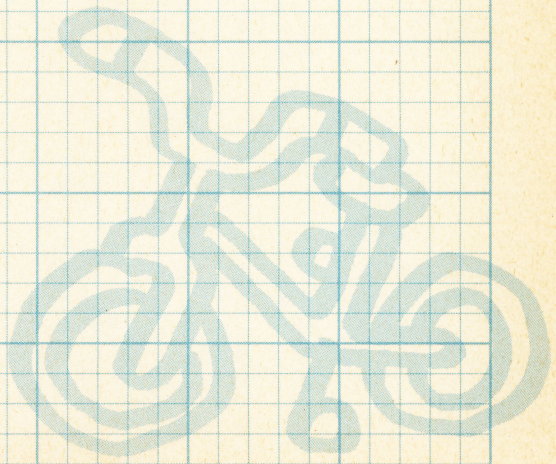


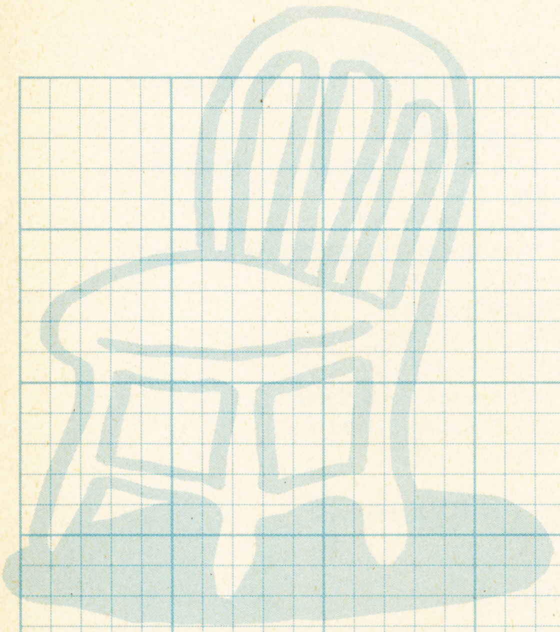












ファミリーコンピュータのソフトを発売している会社

アイレム販売株式会社
〒550 大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル
☎06-534-1060

株式会社アスキー
〒150 東京都港区南青山5-11-5 住友南青山ビル
☎03-486-7111

株式会社エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿7-1-8 ヒノデビル3F
☎03-366-4251

株式会社カプコン
〒547 大阪市平野区長吉川辺3-8-51
☎06-799-2281

コトブキシステム株式会社
〒737 広島県呉市清水1-2-6
☎0823-21-3300

コナミ株式会社
〒102 東京都千代田区九段南2-3-14 靖国九段南ビル4F
☎03-262-9111

サン電子株式会社
〒483 愛知県江南市古知野町朝日250
☎05875-5-2201

株式会社ジャレコ
〒158 東京都世田谷区上用賀5-24-9
☎03-420-2271

株式会社セタ
〒152 東京都目黒区中根1-9-9 アルユメビル
☎03-723-6681

ソフトプロ株式会社
〒530 大阪市北区西天満6-7-2 梅新東ビルディング5F
☎06-363-1221

株式会社タイトー
〒102 東京都千代田区平河町2-5-3
☎03-264-8611

デービーソフト株式会社
〒060 札幌市中央区北一条西7 住友海上札幌ビル4F
☎011-222-1088

株式会社電友社(スクウェア)
〒223 神奈川県横浜市港北区日吉本町1776 小島ビル
☎044-63-5995

東芝EMI株式会社
〒107 東京都港区赤坂2-2-17
☎03-587-9145

株式会社徳間書店
〒105 東京都港区新橋4-10-1
☎03-433-6231

株式会社ナムコ
〒144 東京都大田区矢口2-1-21
☎03-756-2311

任天堂株式会社
〒605 京都市東山区福稲上高松町60
☎075-541-6111

株式会社ハドソン
〒062 札幌市豊平区平岸3条5-4-17 コロナード平岸II201
☎011-821-1538

株式会社バンダイ
〒111 東京都台東区駒形1-4-8
☎03-862-0371

株式会社ポニー
〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 日本ビルディング
☎03-265-6377

SOFT HOUSE LIST

BOOK + TAPE

BEEPERが泣いてよろこぶ

ファミリーベーシック

おもしろゲーム大作戦

ついに登場!!

Beep

ファミリーベーシック おもしろゲーム大作戦

カセットテープ

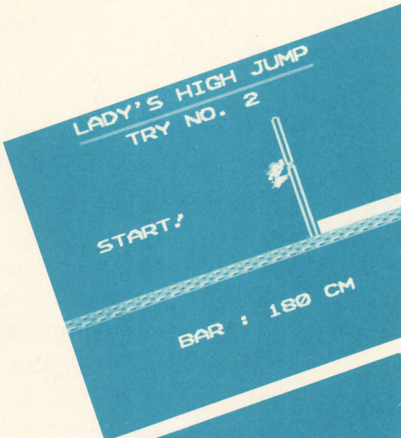
「マリオの走り幅とび」など19本と楽しいベーシック遊び●カセットテープ

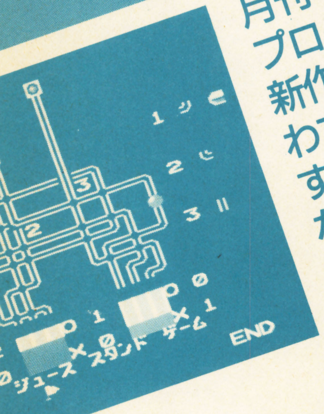
月刊『BEEP』に載ったプログラムはもちろん、新作ゲームも満載で、思わず大満足の1冊なので す。くれぐれも、夢中にならないように。おもしろおかしゲーム、はらはらどきどきゲームが、なんと19本。とにかく、これさえあれば、ファミベーかかえてニンマリで〜す。

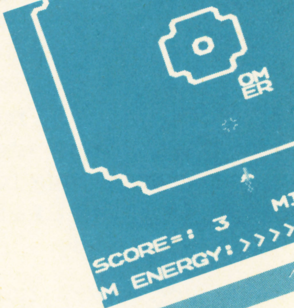
●初級編
- ファミリーベーシックタイプ特訓ゲーム
- ガンバレお姉さん!!炎のビープ番
- 気分はもうデバッガー・バグシューター
- なみだのジューススタンド
- マリオとルイージのVSバスケット

●中級編
- 21(ファミコン風ブラックジャック)
- ルイージの三段とび
- 一発勝負!ハイ&ロー
- マリオの走り幅とび
- カジノもまっ青? スロットマシン
- レディの走り高とび
- シューティングゲーム
- 数字をあてろ!
- ファミリーおもちゃ箱

●上級編
- ペンジンのペンギンズバー
- 色出し活用パレットツール(ツール)
- かっとびモトクロッサー
- VS2次元ボクシング
- むかしなつかしVSテレビピンポン
- 高速シューティング・スペースゲーム







■Beep編集■定価2,600円

全国の主要書店、主要パソコンショップでお求めください。

日本ソフトバンク SOFT BANK



編集●BEEP編集室(豊田素行/麻生健司/白勢房枝/新保利昭/武田浩二)/オールウェイ(松林義久)
レイアウト●岡田富士男/板垣敏絵/村田千鶴子
イラストレーション●大崎吉之/大月ちずる/嶋岡誠一郎/とよたかずひこ/長谷川泰男/帆刈雅宏/向井佳子/李良明
カメラ●杉山和美/斉藤ふみお/太田幹彦
校正●関民子+グループごじら
協力●任天堂/スクウェア/コナミ/アスキー/ソフトプロ/ポニー/エニックス/東芝EMI/バンダイ/デービーソフト/ハドソン/ナムコ

BEEP別冊
ファミリーコンピュータ'86ゲームハンドブック

■昭和60年12月20日発行　第1巻第13号通巻13号
■発行人　孫　正義
■編集人　田鎖洋治郎
■発行元　株式会社 日本ソフトバンク
出版部　〒102 東京都千代田区四番町2-1
営業 ☎03・261・4095　編集 ☎03・265・5808
本社　〒102 東京都千代田区九段南2-3-14
靖国九段南ビル2F
営業部 ☎03・263・3598
商品部 ☎03・263・3599
大阪支店　〒542 大阪市南区難波千日前5-19
☎06・644・0191(代)
■印刷　図書印刷株式会社

●お願い
本書の内容についてのお問い合わせは、往復ハガキか封書(返信用封筒を同封)で下記へお願いします。
〒102 東京都千代田区四番町2-1
㈱日本ソフトバンク 出版部
「ファミリーコンピュータ
'86ゲームハンドブック」係

株式会社HAL（ハル）研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル5F TEL.03-252-6344



私が噂（ウワサ）の点とり虫だ。

全国、異常発生中！正体は。ハル研究所のひみつ調査によると、あのジョイボールに住みついている点とり虫の存在が明らかになった。この虫は肉眼では見えないが、ゲームになると人に飛び移り、みるみるパワーを与えるという、不思議な虫だ。もう、君も体験しただろうか？

ジョイボールとの関係は？

これはすごい。ジョイボールと点とり虫のパワーがいっしょになると、❶連射、連射でアッというまに高得点。❷操作はらくらく、動きは俊敏。❸次々とゲーム仲間をふやしていく。となる。点とり虫は君の味方だ。

天体望遠鏡が当る。

ハル研究所にハガキを送ろう。住所・氏名・年齢を忘れずに!!抽選で10名に、天体望遠鏡が当るのだ。12/25まで。感想も書こう。

●ジョイペア（2人用アダプタ）が新しく出たぞ。¥1、500で、いま発売中だ。



JOYBALL

任天堂ファミリーコンピュータ™

専用コントローラ ¥3,980 〔MSX用も発売中〕

ジョイボールが使えないソフト ●任天堂／ピンボール、ゴルフ、四人打ち麻雀 ●ハドソン／ナッツ&ミルク、ロードランナー、チャンピオンシップロードランナー、バンゲリングベイ ●コナミ／けっきょく南極大冒険

Beep別冊
昭和60年12月20日発行 第1巻13号通巻13号 発行人：孫 正義 編集人：田鍋洋治郎 発行：(株)日本ソフトバンク出版部 〒102 東京都千代田区四番町2-1 営業☎03・261・4095
定価800円



雑誌 17660-12 ISSN 0910-7681 Printed in Japan

ファミリー コンピュータ™ '86ゲームハンドブック

Beep別冊

日本ソフトバンク

SOFT BANK